LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

31
ANNO 3
NOVEMBRE
1996
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABB.POST.COMMA 26 ART.2, LEGGE 549/95 MILANO

RELOADED
ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

STAR GLADIATOR
LA CAPCOM SI BUTTA NEL 3D!

TUTTO SUL TOKYO GAME SHOW

SATURN

109 900

119 900

109 900

SATURN		
3D LEMMINGS	99 900	(E)
ALIEN TRILOGY	99 900	(E)
ALONE IN THE DARK 2	99 900	(E)
ATHLETE KINGS (OLIMPIADI)	109 900	(E)
BAKU BAKU ANIMAL	89 900	(E)
BUBBLE BOBBLE	99 900	(E)
BUST A MOVE 2	89 900	(E)
CHAOS CONTROL	99 900	(E)
CLOCKWORK KNIGHT 2	109 900	(E)
CYBER SPEEDWAY	79 900	(E)
CYBERIA	119 900	(E)
D	129 900	(E)
DARIUS GAIDEN	119 900	(E)
DAYTONA RACING	99 900	(E)
DEFCON 5	99 900	(E)
DIGITAL PINBALL -LAST GLADIATORS-	99 900	(E)
DISCWORLD	109 900	(E)
EURO 96	129 900	(E)
EXHUMED	119 900	(E)
FIFA SOCCER 96	99 900	(E)
GALACTIC ATTACK	109 900	(E)
GALAXY FIGHTER	109 900	(E)
GEX	109 900	(E)
GHEN WAR	119 900	(E)
GOLDEN AXE THE DUEL	99 900	(E)
GUARDIAN HEROES	109 900	(E)
GUN GRIFFON	99 900	(E)
HANG ON GP 96	119 900	(E)
HI-OCTANE	79 900	(E)
IN THE HUNT	99 900	(E)
JOHNNY BAZOOKATONE	109 900	(E)
LOADED	109 900	(E)
MANSION OF HIDDEN SOUL	109 900	(E)
MYST	109 900	(E)
NBA ACTION	109 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99 900	(E)
NEED FOR SPEED	109 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	99 900	(E)
NHL HOCKEY	119 900	(E)
NIGHTS	119 900	(E)
OFF WORLD INTERCEPTOR	99 900	(E)
OLYMPIC SOCCER	109 900	(E)
PANZER DRAGON 2	119 900	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109 900	(E)
PRO PINBALL - THE WEB	99 900	(E)
RAYMAN	109 900	(E)
REVOLUTION X	109 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	99 900	(E)
ROAD RASH	109 900	(E)
ROBO PIT	99 900	(E)
SEGA RALLY	129 900	(E)
SHELLSHOCK	99 900	(E)
SHOCK WAVE ASSAULT	109 900	(E)
SIM CITY 2000	119 900	(E)
SLAM'N & JAM	99 900	(E)
STREET FIGHTER ALPHA	109 900	(E)
STRIKER 96	109 900	(E)
THE HORDE	99 900	(E)
THE STORY OF THOR	99 900	(E)
THEME PARK	109 900	(E)
TITAN WARS	109 900	(E)
TOSHINDEN	109 900	(E)
TRUE PINBALL	109 900	(E)
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	109 900	(E)
VIRTUA COP + PISTOLA	179 900	(E)
VIRTUA FIGHTER KIDS	99 900	(E)
VIRTUA HYDLIDE	109 900	(E)
VIRTUAL GOLF	109 900	(E)
VIRTUAL OPEN TENNIS	119 900	(E)
WORMS	109 900	(E)

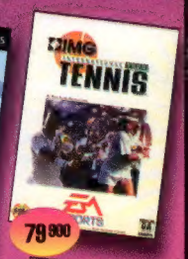
MEGA DRIVE

109 900

79 900

109 900

59 900



79 900

59 900

129 900

119 900

119 900

59 900

99 900

MEGADRIVE		
AAH REAL MONSTER	89 900	(E)
ALIEN SOLDIER	89 900	(E)
ANIMANIACS	79 900	(E)
ARCADE CLASSIC	69 900	(E)
ASTERIX - THE POWER OF THE GODS	79 900	(E)
AUSTRALIAN RUGBY	99 900	(E)
BATMAN FOREVER	79 900	(E)
BATTLE FRENZY	69 900	(E)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	109 900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	59 900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	119 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	79 900	(E)
DAFFY DUCK	69 900	(E)
DESERT DEMOLITION - ROAD RUNNER	79 900	(E)
DESERT STRIKE	59 900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	59 900	(E)
DISNEY COLLECTION	79 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	99 900	(E)
DYNAMITE HEADDY	49 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	119 900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	59 900	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	69 900	(E)
FEVER PITCH	69 900	(E)
FIFA SOCCER 96	99 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	69 900	(E)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	99 900	(E)
GAUNTLET 4	69 900	(E)
GENERAL CHAOS	59 900	(E)
HARD DRIVIN	69 900	(E)
HYPERDUNK	69 900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79 900	(E)
JAMES POND 2 - ROBOCOD	59 900	(E)
JOHN MADDEN 96	99 900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	69 900	(E)
LIGHT CRUSADER	109 900	(E)
LOTUS TURBO CHALLEGE	59 900	(E)
MEGA BOMBERMAN	69 900	(E)
MICKEY MANIA: TOPOLINO 3	69 900	(E)
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	79 900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129 900	(E)
NBA ACTION 95	69 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69 900	(E)
NBA LIVE 96	99 900	(E)
NHL HOCKEY 97	119 900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	99 900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	99 900	(E)
PHANTOM 2040	79 900	(E)
PINOCCHIO	119 900	(E)
POCAHONTAS	119 900	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	109 900	(E)
PRIMAL RAGE	69 900	(E)
REVOLUTION X	69 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69 900	(E)
ROAD RASH	59 900	(E)
ROLO TO THE RESCUE	59 900	(E)
SHAQ-FU	59 900	(E)
SKELETON KREW	59 900	(E)
SOLEIL - RAGNACENTY -	89 900	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	69 900	(E)
STREET RACER	99 900	(E)
SUPER SKIDMARKS	79 900	(E)
SYNDICATE	79 900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	69 900	(E)
THE LAWNMOVER MAN	69 900	(E)
THE PUNISHER	69 900	(E)
THEME PARK	129 900	(E)
TIME KILLER	99 900	(E)
TIN TIN (IN TIBET)	119 900	(E)
TOTAL FOOTBALL	89 900	(E)
TOY STORY	119 900	(E)
TRUE LIES	69 900	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST -	89 900	(E)
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	89 900	(E)
VECTOR MAN	99 900	(E)
VIRTUA RACING	99 900	(E)
WARLOCK	69 900	(E)
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109 900	(E)
WORMS	89 900	(E)
YOGI BEAR (GOLD RUSH)	89 900	(E)
ZOOP	59 900	(E)

SUPER NINTENDO

149 900

145 900

139 900

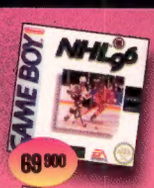
139 900

139 900

SUPERNINTENDO		
90 MINUTE	149 900	(E)
AAH REAL MONSTER	89 900	(E)
ACTRISER	69 900	(E)
AIR CAVALRY	145 900	(E)
ANIMANIACS	69 900	(E)
ASTERIX	99 900	(E)
ASTERIX & OBELIX	129 900	(E)
BATMAN FOREVER	99 900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129 900	(E)
BLUES BROTHERS	69 900	(E)
BOXING LEGEND OF THE RING	79 900	(E)
BREATH OF FIRE 2	139 900	(E)
CANNON FODDER	79 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	99 900	(E)
DESERT FIGHTER	99 900	(E)
DIRT RACER	109 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	139 900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	109 900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY 2	139 900	(E)
DOOM	149 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	129 900	(E)
F ZERO	79 900	(E)
FIFA SOCCER 96	129 900	(E)
FINAL FIGHT 3	139 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	89 900	(E)
FULL THROTTLE -ALL AMERICAN RACING-	139 900	(E)
HUNGRY DINOSAUR	109 900	(E)
I PUFFI	129 900	(E)
ILLUSION OF GAIA	69 900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	149 900	(E)
JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2 -	99 900	(E)
KILLER INSTINCT	99 900	(E)
KIRBY'S GOST TRAP	59 900	(E)
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	99 900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109 900	(E)
MEGA MAN X 2	139 900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	119 900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	149 900	(E)
NBA BASKETBALL 95	89 900	(E)
NBA GIVE N'GO	159 900	(E)
NBA LIVE 96	129 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	139 900	(E)
NHL HOCKEY 96	129 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	129 900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	99 900	(E)
PILOT WING	69 900	(E)
PINK GOES TO HOOLLYWOOD	69 900	(E)
PINOCCHIO	139 900	(E)
POCKY & ROCKY 2	129 900	(E)
PORKY PIG HAUNTED HOUSE	89 900	(E)
POWER PIGGS	129 900	(E)
POWER RANGERS	129 900	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	149 900	(E)
PREISTORIK MAN	109 900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69 900	(E)
PUZZLE BOBBLE	119 900	(E)
REVOLUTION X	79 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69 900	(E)
SECRET OF EVERMORE	159 900	(E)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	109 900	(E)
SPAWN	89 900	(E)
STARGATE	89 900	(E)
STREET RACER	99 900	(E)
SUPER BC KID	59 900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	139 900	(E)
SUPER DROPZONE	59 900	(E)
SUPER GHOULS & GHOST	89 900	(E)
SUPER HOCKEY	89 900	(E)
SUPER JAMES POND	79 900	(E)
SUPER MARIO ALL STAR	109 900	(E)
SUPER MARIO KART	99 900	(E)
SUPER MARIO WORLD	69 900	(E)
SUPER PROBOTECTOR - ALIENS REBELS -	69 900	(E)
SUPER PUNCH OUT	59 900	(E)
SUPER STAR WARS	89 900	(E)
SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK	79 900	(E)
SUPER TENNIS	69 900	(E)
SUPER TURRICAN 2	89 900	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	79 900	(E)
TETRIS & DR MARIO	89 900	(E)
TETRIS 2	89 900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	69 900	(E)
THE LION KING	119 900	(E)
THE MASK : THE ORIGIN	149 900	(E)
TIN TIN (IN TIBET)	129 900	(E)
TINY TOONS	89 900	(E)
TOY STORY	139 900	(E)
TRUE LIES	119 900	(E)
TURBO TOONS	89 900	(E)
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	79 900	(E)
VEGAS STAKES	89 900	(E)
WATERWORLD	159 900	(E)
WING COMMANDER	59 900	(E)
WINTER GOLD	139 900	(E)
WORLD MASTER GOLF	139 900	(E)
YOSHI'S ISLAND	139 900	(E)
YOUNG MERLIN	69 900	(E)
ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST -	59 900	(E)
ZOOP	69 900	(E)

GAME BOY

79 900



69 900

69 900

79 900

79 900

59 900

59 900

49 900

99 900

139 900

149 900

129 900

89 900

139 900

59 900

59 900

129 900

139 900

139 900

129 900

QUEEN computer MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

PLAYSTATION																			
3D LEMMINGS	99.900	(E)	DISCWORLD	99.900	(E)	LOADED	109.900	(E)	PRIMAL RAGE	99.900	(E)	STREET FIGHTER REAL BATTLE - MOVIE	109.900	(E)
ACTUA SOCCER	99.900	(E)	DOOM	109.900	(E)	LONE SOLDIER	109.900	(E)	PRO PINBALL - THE WEB	109.900	(E)	STRIKER 96	89.900	(E)
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	109.900	(E)	EARTH WORM JIM 2	99.900	(E)	MORTAL KOMBAT 3	109.900	(E)	RAGING SKIES	109.900	(E)	TEKKEN 2	109.900	(E)
AGILE WARRIOR	109.900	(E)	ESPN EXTREME SPORT GAMES	99.900	(E)	NAMCO MUSEUM 1	109.900	(E)	RAIDEN PROJECT	99.900	(E)	THEME PARK	109.900	(E)
AIR COMBAT	99.900	(E)	EXTREME PINBALL	109.900	(E)	NBA IN THE ZONE	109.900	(E)	RAPID RELOAD	99.900	(E)	THUNDERHAWK II - FIRESTORM -	89.900	(E)
ALIEN TRILOGY	109.900	(E)	FADE TO BLACK	109.900	(E)	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)	RAYMAN	109.900	(E)	TIME COMMANDO	109.900	(E)
ALONE IN THE DARK 2	109.900	(E)	FIFA SOCCER 96	99.900	(E)	NBA LIVE 96	99.900	(E)	RETURN FIRE	109.900	(E)	TOP GUN	109.900	(E)
ANDRETTI RACING	109.900	(E)	FINAL DOOM	99.900	(E)	NEED FOR SPEED	109.900	(E)	REVOLUTION X	79.900	(E)	TOPOLINO WILD ADVENTURE	99.900	(E)
ASSAULT RIGS	99.900	(E)	FORMULA 1	109.900	(E)	NFL GAME DAY	109.900	(E)	RIDGE RACER REVOLUTION	109.900	(E)	TOSHINDEN	89.900	(E)
BIOHAZARD - RESIDENT EVIL -	109.900	(E)	GALAXIAN 3	99.900	(E)	NFL QUARTERBACK CLUB 96	109.900	(E)	RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	109.900	(E)	TOSHINDEN 2	109.900	(E)
BUST A MOVE 2	89.900	(E)	GALAXY FIGHTER	109.900	(E)	NHL FACE OFF	109.900	(E)	ROAD RASH	109.900	(E)	TOTAL ECLIPSE	99.900	(E)
CRITICOM	109.900	(E)	GEX	109.900	(E)	NHL POWERPLAY HOCKEY 96	109.900	(E)	ROBO PIT	99.900	(E)	TOTAL NBA 96	109.900	(E)
CYBERIA	109.900	(E)	GUNSHIP 2000	99.900	(E)	NOVASTORM	99.900	(E)	SHELLSHOCK	99.900	(E)	TRUE PINBALL	109.900	(E)
D	109.900	(E)	IMPACT RACING	99.900	(E)	OFF WORLD INTERCEPTOR	99.900	(E)	SHOCK WAVE ASSAULT	109.900	(E)	TWISTED METAL	99.900	(E)
DAVIS CUP TENNIS	109.900	(E)	INTERNATIONAL TRACK & FIELD	99.900	(E)	OLYMPIC GAMES	109.900	(E)	SKELETON WARRIOR	99.900	(E)	VIEW POINT	119.900	(E)
DEADLY SKIES	109.900	(E)	JOHN MADDEN 97	109.900	(E)	OLYMPIC SOCCER	109.900	(E)	SLAM N & JAM	99.900	(E)	WARHAWK	129.900	(E)
DEFCON 5	99.900	(E)	JOHNNY BAZOOKATONE	109.900	(E)	PANZER GENERAL	109.900	(E)	SPACE HULK	109.900	(E)	WILLIAM ARCADE	109.900	(E)
DESCENT	119.900	(E)	JUPITER STRIKE	129.900	(E)	PGA TOUR GOLF 97	119.900	(E)	STARBLADE ALPHA	109.900	(E)	WING COMMANDER 3	109.900	(E)
DESTRUCTION DERBY	99.900	(E)	KILEAK THE BLOOD	99.900	(E)	PHILOSOMA	99.900	(E)	STARFIGHTER 3000	109.900	(E)	WIPE OUT	99.900	(E)
			KRAZY IVAN	99.900	(E)	POWER SERVE 3D TENNIS	99.900	(E)	STREET FIGHTER ALPHA	109.900	(E)	ZERO DIVIDE	99.900	(E)

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO

telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

CDROM, Pc, AMIGA, CD32

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn

SuperNintendo-GameBoy-Jaguar

3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

QUEEN SHOP computer

il più grande negozio italiano SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

ORDINARE è FACILE

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti,
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA,
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Fabio "Shogun" Ravetto,
Fabio "Bio" Massa, Diego Cortese, Massimo Ferrari, Marco "End" Ravetto.

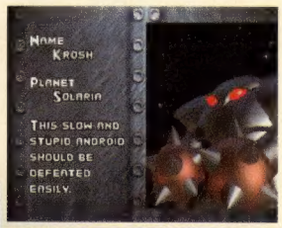
GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE,
REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
Fo.Li.Graph - Monza (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949.
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus - Emap Images UK*.
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Super Console è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: Gruppo Futura S.r.l., Via XXV Aprile 39, 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul ccp n° 23444201.
L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario



Cover Story 36

Con un pizzico di ultraviolenza digitale Gremlin cambia le carte in tavola...

Sangue, violenza e sbudellamenti vari avevano caratterizzato il primo *Loaded*. Ora FUB è tornato, ha modificato il proprio nome in CHEB (acronimo di... non vi vogliamo levare la sorpresa, andate a pagina 36, curiosi...), ha cambiato corpo, ma è più incacchiato che mai. E insieme a lui, in *ReLoaded*, sono ricomparsi Mamma, Cap'n Hands Bounca e Butch, per non parlare di due nuovi terrificanti nemici, Sister Magpie e la tipina ritratta qui a sinistra, The Consumer.

Big in Japan 20

Tokyo Game Show '96

La nuova generazione di giochi per la PlayStation ha fatto la propria comparsa al Tokyo Game Show, la più grossa fiera di videogiochi del Giappone. Fra standiste... ehm... notevoli e coin-op di ogni forma e dimensione, sono stati presentati 365 titoli, la maggior parte dei quali previsti per PS-X. E fra questi spiccavano un certo *Rage Racer* e un non meglio identificato *BioHazard 2*...

Speciale 48

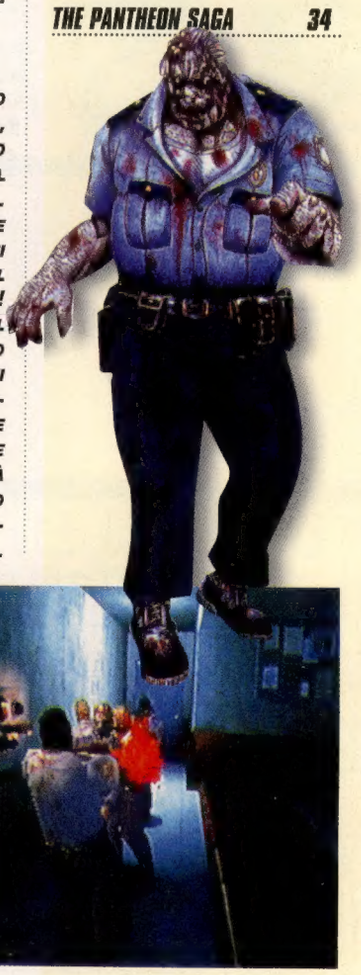
Vendere Giochi

Le software house stanno utilizzando campagne pubblicitarie altamente controverse per pubblicizzare i loro giochi. Gli unici in grado di bloccare le case e i loro spot sono i membri dell'ASA. Cos'è l'ASA? Beh, andate a pagina 48 e lo scoprirete ben presto...

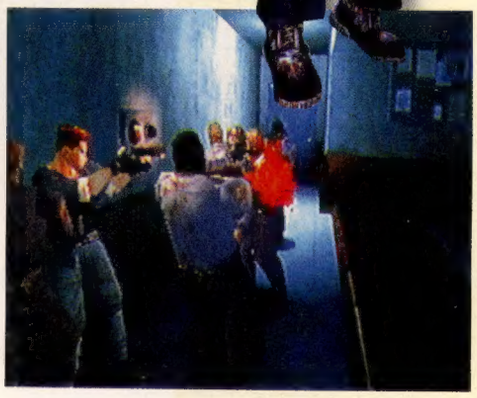
GRID RUN, *VERSIONE VIDEOLUDICA DI "CE L'HAI!", GIOCO CHE CI HA ALLIETATO PER ANNI E ANNI QUANDO ERAVAMO DEI PARGOLI IMBERBI. L'OPERAZIONE NOSTALGIA È ORMAI AI MASSIMI LIVELLI...*

PREVIEW:

BIO HAZARD 2 28
DRACULA X 26
GRID RUN 46
GUTS 'N' GARTERS 32
RAGE RACER 30
INCREDIBLE HULK – THE PANTHEON SAGA 34



CHIAMATELO* BIOHAZARD 2, *CHIAMATELO* RESIDENT EVIL 2... *L'IMPORTANTE È POTERCI GIOCARE AL PIÙ PRESTO! NEL FRATTEMPO BECCATEVI QUEST'ANTEPRIMA CON LE ULTIME NOVITÀ SU QUESTO GIOCO IPERATTESO...



REVIEW:

ANDRETTI RACING 72
BLAM! MACHINEHEAD 88
BLACK DAWN 66
BROKEN SWORD 82
DAVIS CUP TENNIS 89
DESTRUCTION DERBY 2 60
FINAL DOOM 86
LOMAX 78
MACH 5 GO GO GO 84
MADDEN NFL '97 88
MORTAL KOMBAT TRILOGY 68
NITOHSHINDEN 80
ONSIDE 90
PROJECT OVERKILL 70
STAR GLADIATOR 62
SUPERSONIC RACERS 76
TWISTED METAL 2 84

Editoriale

Cari lettori,

Dicono che i videogiochi...

Ci scusiamo per il ritardo che ha accompagnato l'uscita in edicola di ***Super PlayStation Console***. La trasformazione grafica a cui abbiamo sottoposto la rivista ha richiesto più tempo del previsto. Crediamo però che i risultati abbiano ripagato l'attesa. Volevamo una rivista dall'impaginazione chiara e pulita. *Michele l'Intenditore* ha dimostrato di apprezzare il nuovo gusto e perfino *l'Uomo del Monte* ha dato il suo assenso. A questo punto siamo curiosi di conoscere il vostro parere.

...Istigano comportamenti trasgressivi

I cambiamenti non sono semplicemente formali, ma riguardano anche i contenuti di ***Super PlayStation Console***. Debutta finalmente il nuovo metodo di valutazione. Il pagellino delle recensioni risulta suddiviso in quattro sezioni fondamentali. Nella prima, il critico assegna un punteggio in scala 0-100 a cinque parametri che riteniamo assolutamente fondamentali quando si tratta di giudicare un prodotto di intrattenimento elettronico: *grafica, sonoro, giocabilità, longevità, originalità*. Potrà sembrare provocatorio se non anacronistico prendere in esame un elemento quale l'originalità - considerando la standardizzazione crescente che caratterizza il software - ma ciò riflette la nostra personale filosofia: se un prodotto è giocabile e divertente, è cosa buona e giusta. Se un prodotto è giocabile, divertente e originale, è cosa buonissima *und* giustissima. *Amen*.

...Inducono atteggiamenti socialmente inaccettabili

Abbiamo inoltre pensato di ripristinare il riquadro dei "pro e contro" del videogame testato, in modo da mettere in luce - sinteticamente - i punti di forza e le eventuali debolezze del prodotto. Non è stato ovviamente eliminato il giudizio finale, anche se una frange estremista all'interno della redazione ne avrebbe volentieri fatto a meno. Serve altro?

...Corrompono la morale

Vorremmo infine precisare che ***Super PlayStation Console*** non è una semplice successione di valutazioni di prodotti videoludici. In queste pagine ci interroghiamo sulla dimensione elettronica nel suo insieme, sulle molteplici istanze del divertimento interattivo, sulla pratica stessa del videogiocare. Affronteremo tematiche inerenti tanto alla produzione quanto alla distribuzione del videogioco, senza tralasciare fruizione e consumo (su questo numero, ad esempio, mettiamo a nudo le strategie pubblicitarie delle software house inglesi). Ci rendiamo conto che questa e un'iniziativa coraggiosa in un paese come l'Italia in cui il "giochino elettronico" viene ancora considerato semplice passatempo per un gruppo di perdenti. L'idea che il videogioco possa rappresentare una forma culturale suscita l'ilarità generale, ma consapevoli che questo atteggiamento sprezzante ha accompagnato la fase pioneristica di un medium come il cinema, tiriamo dritti per la nostra strada senza curarci delle critiche. Vi va di accompagnarci?

Questo spiega perché ci piacciono tanto.

La Redazione

Super PlayStation Console.
La più grande invenzione dopo PlayStation.

RUBRICHE:

PLAYGROUND 4

Colpo di scena: ci scrivono persino dagli USA, e non letterine qualunque ma, secondo l'autorevole parere di MBF, *l'Epistola dell'Anno*! Ma perché costano così poco i videogames oltreoceano?

FAQ 14

A domanda risponde. Di chi stiamo parlando? Ma del filosofo in persona, ovviamente...

PLAYWORLD 16

Lo spazio delle news questo mese è alquanto condensato per lasciar posto allo speciale sul *Tokyo Game Show*, ma non per questo il contnuto è meno interessante. Dategli un'occhiata immediatamente...

SUPERTRIX 92

Maledetti Hunter: non si riescono a fare 100 metri senza trovarsene almeno un paio alle calcagna. Ebbene sì, ecco qui la seconda parte della guida totale-globale-generale a ***Resident Evil***. Sempre restando in attesa del seguito...

COGITO ERGO SONY 96

I videogiocatori più... ehm... anziani se le ricorderanno senz'altro: avete presente le cassettine di *Special Program, Special Playgames* e compagnia bella che allietavano i nostri pomeriggi davanti a Spectrum e Commodore 64 vari? Cosa c'entrano con la Playstation? C'entrano, c'entrano...

PRIMO PIEDE 97

Più puntuale delle tasse, più utile di una crema protzione 15 quando si scia sul ghiacciaio, più commerciale di una canzone degli Articolo 31... E' lui, siori e siore, ***Primo Piede***!

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Tre "bugie", una di seguito all'altra. Nell'ordine: *PlayGround* non è un mensile. O meglio, la sua cadenza è mensile, ma la tempistica virtuale dell'interazione epistolare non conosce limiti, scadenze, *deadline*. Così come la televisione dei primi anni ottanta entra in crisi, viene travolta e stravolta dall'avvento della neo-televisione - flusso ininterrotto di immagini che impongono lo zapping come modalità fruitiva dominante -, allo stesso modo la diffusione sempre più radicale dell'e-mail ha modificato lo statuto stesso della Posta in quanto tale.

La riflessione che si svolge su queste pagine tenta di dare forma a un fenomeno che ha confini incerti: la dialettica tra soggetti eterogenei, accomunati da un interesse radicale per i videogiochi. Parole in libertà, fluire inarrestabile che assume molteplici forme. La forza dialettica resiste strenuamente a ogni dinamica falsificante, anche quando finisce a fare barricate in piazza per conto della borghesia. Dialettica nel senso platonico di tensione irrisolta tra due o più soggetti nel tentativo di conciliare - non contrattare - punti di vista differenti. Spetta a voi scegliere tra dialettica e retorica, tra comunicazione e simulazione di comunicazione, tra verità e falsità, tra approfondimento e talk-show. Qui dovete mettervi in (video)gioco fino in fondo: queste sono le regole. Altrimenti, la comunicazione è fittizia. Non tiratevi indietro: piuttosto, tirate a canestro.

Arriviamo all'ultima menzogna: il videogame, la dimensione videoludica, l'universo del divertimento elettronico. Videogioco *come*? Videogioco *perché*? Videogioco come punto di riferimento della comunità che prima gioca e poi pensa, riflette, scrive. Punto di partenza ma anche punto di arrivo. Valore condiviso. Talvolta mero pretesto "per". Non mi stancherò mai di sottolineare che il processo evolutivo di un media ha anche - o soprattutto, a seconda dei pdv - un carattere sociale.

La stampa "specializzata", nella stragrande maggioranza dei casi, si limita a rimarcare ed attestare l'innovazione tecnologica del mezzo in sé tralasciando il soggetto fruitore, colui che sta al di là dello schermo e che interagisce con i mondi virtuali. In questo spazio, ribaltiamo l'ordine degli addendi. L'industria videoludica ha ridefinito lo status dei consumatori: l'era dei *nerd* è finita, ora siamo tutti *cool*, almeno fino a quando non superiamo il massimale della VISA. I videogiochi rappresentano un complesso e imponente sistema economico finalizzato alla produzione, distribuzione e consumo dell'oggetto elettronico: detto in altri termini, l'insoddisfazione come costante antropologica è funzionale al mercato e la frustrazione viene venduta in *bundle* con la console. E allora la storia dei videogames non è un mero processo di accumulazione di macchine da gioco: è soprattutto la storia di coloro che le hanno usate e che da queste sono stati usati.

Su queste pagine diamo voce a tutti coloro che hanno qualcosa da dire sul divertimento elettronico.

Su queste pagine diamo spazio a voi, chiunque voi siate.

Matteo Bittanti

EPISTOLA DELL'ANNO

Ciao Matteo,

mi chiamo Simone e scrivo dagli Stati Uniti, dove vivo da quasi tre anni. Sono uno di quegli Italiani cresciuto col mito degli USA (come molti) senza in realtà saperne un gran che (sempre come molti); eccomi ora qui, nella terra del popcorn al formaggio nei drive-in, della birra di radici con gelato alla vaniglia, e dei videogiochi a buon mercato. Personalmente ci vivo bene (è possibile, specie nel caso si sia in grado di sopravvivere senza gli spaghetti della mamma; basta saperseli cucinare da soli. In fondo, *Barilla* è appena sbarcata qui. No, non intendo dire che i miei amici sono soliti infilarmi di straforo le pennette in tasca ogni volta che riprendo l'aereo per tornare in USA... Mi ricordo di loro anche senza). E ci vivo bene ANCHE per l'ultimo motivo che ho indicato. I giochini mi piacciono da quasi vent'anni, e qui è una pacchia. Il mercato dei videogiochi negli USA è molto diverso che da noi. Tutto qui costa di meno che in Italia, la benzina, i vestiti, andare fuori a cena, le auto, i computer.... anche i videogiochi, quindi, ma è solo una conseguenza, un aspetto di un mercato che funziona globalmente in un modo molto diverso dal nostro; oddio, c'è anche un prezzo da pagare per tutto ciò. Intendo dire ad esempio che io ho smesso di lamentarmi del fatto che i giochi costino un terzo/la metà rispetto all'Italia da quando ho scoperto che tutti i ragazzi americani, proprio tutti-tutti, iniziano a lavorare intorno 14-15 anni; E CONTEMPORANEAMENTE vanno a scuola. È vero, in media le scuole qui sono più facili che da noi... E meno male, sennò produrrebbero una società di perenni esauriti cronici! Tutti lavorano, tutti guadagnano, tutti spendono molto. E le materie prime sono abbondantissime e a buon mercato. Idem per la manodopera. Per forza allora tutto costa meno; per forza si fa a gara a procurarsi le ultime novità, magari buttando via quello che si è comprato appena qualche mese prima. In Italia il mio negoziante di [s]fiducia mi voleva vendere le cartucce del SuperNes o del Megadrive di 2/3 anni prima allo stesso prezzo di quelle appena uscite (=un occhio della testa); qui un gioco dopo 3/4 mesi è considerato vecchio. Ciò significa che sparisce dagli scaffali delle novità per passare a quelli delle offerte; se il prezzo di un gioco nuovo su CD è intorno ai 60$, e su cartuccia 70$, lo si può trovare pochissimi mesi dopo intorno ai 30$. Grosse catene di rivenditori non specializzate esclusivamente in videogiochi (la catena di negozi di giocattoli *Kay-Bee*, ad esempio) li vendono anche a meno, a volte anche intorno ai 10$; vabbé, magari sono giochi che fanno un po' schifo (o che proprio *Succhiano Reale Male,* come diciamo qui tra italiani esportati, traducendo letteralmente *"they suck real bad"*) però considerate che il mio *pusher*-di-fiducia (negoziante ladro) in Italia mi voleva affibbiare un paio di mesi fa ***Truxton*** per Megadrive, uscito nel 1988, a 120mila. Mi sono spiegato??? Se sei un collezionista come il sottoscritto, è una vera pacchia. E se non lo sei lo diventi. Vicino a ogni Università/High School si trovano regolarmente dei negozietti di videogiochi usati; l'equazione: [studenti = pochi soldi = tanta voglia di divertirsi lo stesso] vale anche qui. La differenza è che qui per l'equivalente di un paio di deca ti puoi portare a casa un gioco a 32 bit, oppure 2/3 per 16 bit, oppure 4/6 per 8 bit... e se ti piacciono ancora le console degli anni '80 (Intellivision, Atari 2600, Colecovision, ecc. per intenderci) ti porti a casa la console e un mare di giochi. È vero, come forse vi sarete accorti tramite Internet, che qui c'è il boom del cosiddetto *"retrogaming*

pre-crash", vale a dire la passione per le console uscite prima del 1984 (l'anno che segnò la grande crisi dei videogiochi dopo la prima diffusione di massa del periodo 1978-1983). Dubito che in Italia attecchisca molto, visto che un tizio durante le mie vacanze nel Belpaese mi voleva vendere un Intellivision muffito (letteralmente, era davvero coperto di muffa) a 200 bigliettoni *"perché cccioé, nah, inzomma, moh cchisssta è rrobba d'antiqueriato (sic!)"*. Ebbene sì, lo confesso. Gioco ancora con Intellivision, Vectrex e Atari 2600. Anche se ho Saturn e Playstation. E, ehm, sì, anche se (rulli di tamburi, squilli di fanfara) ho appena comprato il Nintendo 64!!! Apriamo una (lunga) parentesi Nintendo. L'ho comprato il 27 settembre, due giorni fa, due giorni quindi in anticipo rispetto alla data annunciata (il 29, non il 30 come avevano detto in un primo tempo. Avevano paura che avremmo tutti tagliato scuola in massa per andare a prendere la nostra *FunMachine*. Mi sa proprio che avevano ragione. Il grave è che i corsi io non li seguo, io li insegno!). Comprare si fa per dire, perché i dollari li avevo sborsati già il 13 settembre, quando *Electronic Boutique, Toys'r'Us* e *Babbages*, i maggiori retailers di videogiochi, hanno aperto la prevendita del N64. Bastava un anticipo di 25$ per assicurarsi una delle 300 mila unità disponibili per il lancio, pochissime considerate le dimensioni del mercato qui. Quattro giorni dopo tutte le console N64 in tutti i negozi della mia zona erano già state vendute. A quel punto era normale che permettessero a noi poveri *"junkie"* [=drogatazzi da giochini] di portarci a casa per il weekend quello che a ragione era già nostro. E hanno pure evitato il paio di miglia di code e intasamenti presso i centri commerciali previste per domenica 29. Insomma, sono due giorni che ho in casa la macchina che ho atteso di più da 3 anni a questa parte. Che ne penso? Posso dirvi che per almeno un mese probabilmente non giocherò più a nient'altro. Il problema è: riuscirò a fare qualcosa d'altro??? [voce incrinata dalla disperazione]. Parlo di ***Mario***, ***Pilotwings*** non l'ho considerato; non avevo degnato di uno sguardo il primo, penso che ignorerò anche il secondo. Non voglio ripetere stereotipi che avrete già sentito in tutte le salse, ma questa è l'opinione di uno che ama i giochini da un sacco di tempo e che ne ha fatto esperienza diretta: *MARIO È IL MIGLIORE VIDEOGIOCO MAI USCITO*. Punto. Ciò mi basta. Ero pieno di dubbi fino a quando non ho preso il controller in mano la prima volta. Dopo dieci minuti (e dopo aver raccolto la mia mascella inferiore, e aver tentato invano di cancellare il sorriso ebete stampato sul mio viso) erano tutti spariti. Non mi importa che non ci sia un CD. In un certo senso non mi importano le specifiche tecniche del N64. Mi diverte un casino, come nient'altro prima d'ora, e basta. ***Mario*** non è *"un videogioco"*, è un'esperienza ludica sensoriale globale. Nessun altro videogioco ha mai avuto il potere di farmi sentire di nuovo come se avessi 8 anni. Se pensate che ciò sia negativo, scusate, ma che infanzia sfigata avete avuto? Io ero felicissimo a 8 anni. Allora tutto mi divertiva; tutto era un'esperienza. ADESSO solo il mix di stupore e divertimento assoluto che una partita ***Mario*** mi procura eguaglia quello che provavo allora. Beh, magari anche Disneyland. Ho l'impressione che il salto di qualità dai 32 ai 64-bit sia molto netto, molto più che non dai 16 ai 32 e dagli 8 ai 16[1]. Un mio amico che non giocava ai videogiochi da quando i suoi genitori gli avevano regalato un Colecovision nel 1983 ha detto (dopo essersi ripreso dallo stupore) che questo è il primo vero salto di qualità da allora. In effetti, un platform a 16 colori e uno a 16 milioni di colori non sono poi molto diversi. Grafica migliore, ma il concetto è quello. Lo stile di gioco è lo stesso. Un mondo in 3D totalmente da esplorare,

[1] ***SI ACCUSA NINTENDO DI AVER COMMERCIALIZZATO LA SUA CONSOLE CON UN RITARDO MOSTRUOSO RISPETTO A SEGA E SONY. POCHI SI ACCORGONO CHE IN REALTÀ NINTENDO È ADDIRITTURA IN ANTICIPO SULLA PROSSIMA GENERAZIONE DEL DIVERTIMENTO ELETTRONICO (NDMBF)***

con la più completa libertà (quasi, vorrei poter volare dappertutto!) mi ha dato la certezza di un salto di qualità che non provavo più dal 1982, dalla prima volta che ho visto un Intellivision con degli omini con gambe e braccia invece delle solite stanghette- che-si-muovevano-in-verticale dell'Atari e dei vari tipi di ***Pong*** che avevano imperato fino ad allora. Conferma di ciò la trovo nelle reazioni a) di coloro che abitualmente non giocano ai videogiochi e b) dei fruitori di videogiochi in assoluto più critici, i bambini sotto i 12 anni. Da *Toys'R'US*, una specie di mega-supermercato del giocattolo, avevano messo delle console N64 con mega-schermo disponibili in prova sin dall'inizio di settembre. Dovevate vedere le facce degli adulti-non-giocatori che per caso si imbattevano in ***Mario***. Ricordo un bimbo di circa 7 anni che guardava con occhioni spalancati lo schermo. "*Papà* - ha detto chiamando il padre, senza staccare gli occhi dallo schermo- *vieni a vedere!*" Il padre, tipico adulto, svogliato-annoiato, semi-indifferente, ha chiesto spazientito senza voltarsi (era di schiena a circa due metri di distanza): "*Cosa c'è QUESTA VOLTA, Joey?*". "È un videogioco!" "*Joey* -sempre più annoiato/spazientito il padre- *lo sai che non voglio vedere videogiochi. Non se ne parla neanche.*" "*Ma papà, questo è `... è... DIVERSO!*". L'enfasi era tale che il papà non ha potuto fare a meno di distogliersi dagli ADULTI modellini di auto che stava guardando per voltarsi verso lo schermo. L'addetto delle pulizie di *Toys'R'US* sta probabilmente ancora raschiando la sua mascella inferiore dal pavimento, vista la velocità-luce con cui era crollata. Veniamo ai bambini sotto i 12 anni: non è un mistero che si debbano fare davvero sommi sforzi per catturare l'attenzione di un bambino per più di qualche minuto, lo sanno bene le maestre. Immaginatevi in un mega-negozio di giocattoli, tanto più, con mille e una cosa da vedere. E da provare (mimma, che fondoschiena che hanno 'sti bimbi americani!). Da *Toys'R'Us* ci sono sempre delle console da poter provare liberamente, con le ultime novità. Non ho mai visto più di 1/2 bambini giocare per più di 3 minuti di fila. A partire dal 5 settembre, giorno in cui il *T'r'Us* locale ha installato il primo N64, c'era sempre, a ogni ora, una piccola folla di 7-10 bambini che aspettavano pazientemente il proprio turno; ogni bimbo giocava per 10 minuti [il sistema era opportunamente programmato per resettarsi ogni 10 minuti] , lasciava il posto a un altro bambino (o magari a papà) per poi spesso rimettersi in coda. E il tutto senza staccare gli occhi dallo schermo, a meno che non fosse assolutamente necessario. E tutti belli seri e impegnati, perché per loro giocare è una cosa seria. Erano gli adulti come me che continuavano a sorridere da orecchio a orecchio in modo lobotomizzato. Ora, la mia vita da quando ho ***Mario*** non è più la stessa. Cerco di giocarci ogni momento che posso, ma devo anche lavorare, studiare (e mangiare-dormire-tirare avanti una casa... mmhh, di queste cose qui potrei anche farne a meno, in fondo!!!). Non sono ossessionato (detesto la sensazione di essere dominato da un hobby; in genere evito le avventure non ben congegnate perché odio perdere ore e ore a girare per labirinti senza riuscire a capire cosa fare...). È MOLTO diverso. ***Mario*** non ti fa venire i nervi. ***Mario*** ti diverte. Quando giochi è divertimento puro, quando non giochi vorresti giocare, e pensi a quello che farai quando giocherai. Solo ***Zelda III*** mi aveva dato una sensazione simile, e non a questo livello. A dire il vero, comunque, non ho giocato solo a ***Mario*** in questi due giorni; mettiamola in questi termini: se ho meno di un'ora a disposizione, non vale neanche la pena mettermi a esplorare (per poi soffrire a dover smettere sul più bello). Se ho solo un quarto d'ora di tempo, tiro fuori un arcade dei bei tempi andati; ammazzo alieni e rompo muri e mi distraggo/rilasso. Per rendervi l'idea, eccovi cosa ho giocato di più ultimamente:

1) Intellivision: ***Bump'n'Jump***, Mattel 1983
2) Vectrex: ***Star Castle***, Cinematronics/GCE 1983
3) Atari 5200/2600: ***Berzerk***, Atari 1983
4) Saturn: ***Nights***, Sega 1996
5) PC Engine: ***Final Soldier***, NEC 1992
6) Playstation: ***Namco Arcade Classics 1/2/3***
7) PC Engine: ***Y's Book I&II***, NEC 1990
8) Gameboy [pocket]: ***Galaga/Galaxian***, Namco 1996
9) Intellivision: ***Locomotion***, Mattel 1983
10) Vectrex: ***Minestorm***, GCE 1983

Devo confessare che non ho più toccato ***Nights*** da quando ho ***Mario***; ***Crash Bandicoot*** non l'ho neanche comprato, perché secondo me non è innovativo affatto (sempre la stessa zuppa scaldata: evita l'ostacolo/salta/uccidi/cadi. Chepppalle). Magari il mese prossimo vi dico se ho buttato via i miei 32- bit o no. Sperando di avervi divertito/aver suscitato un mare di polemiche (facendo finta che non volevo), semi-clericamente vostro,

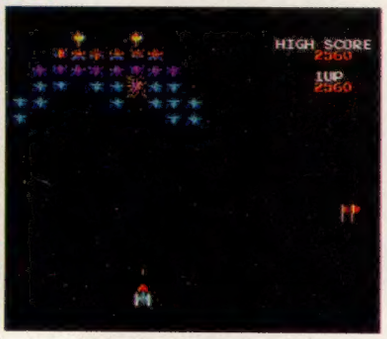
Didimo
University of Connecticut, USA

PS: E magari volete anche sapere che cosa succede nella nuova serie di *X-Files*? [è appena cominciata la quarta, in Italia siete indietro di un anno, cicca-cicca!]. NAAAAH, non ve lo dico. Ma posso dirvi che è appena iniziata una nuova serie di fantascienza, *Dark Skies*, che è FAN-TA-STI-CA (*it kicks a mean butt!!!*). A differenza di *X-Files* fornisce tutte le risposte sul fenomeno UFO... E sono sconvolgenti, al di là di ogni più selvaggia immaginazione. I creatori hanno avuto il pregio di utilizzare eventi ben noti a tutti gli ufologi appassionati, come il famoso episodio di Roswell negli anni '40 e l'esistenza del cosiddetto gruppo Majestic negli anni '50/'60; ciò unito a una puntuale ricostruzione storica crea un quadro estremamente verosimile. "*La Storia come voi la conoscete è una menzogna*" è il motto della serie. Per darvi un'idea di cosa intendono, sappiate che John Kennedy sarebbe stato ucciso da un umano "*posseduto*" da alieni che volevano invadere il nostro pianeta all'inizio degli anni '60... Comunque mi sa che Molder in realtà è figlio dell'Assolo [=asshole=strunzacchiò] con la sigaretta...

PPS: Una delle maggiori novità USA del 1996 è... TAH-DA! L'ANIMAZIONE GIAPPONESE! Sì, intendo proprio dire che questi poveracci sono cresciuti ignorando *Gundam, Goldrake* e *Mazinga* (CHE PERDITA!!! GRAVISSIMO); *Candy Candy, Lady Oscar e Heidi* (Beh, forse non è poi così grave...). Solo quest'anno sono arrivati in TV *Sailor Moon, Dragonball Z* e *Street Fighter*. Stanno spuntando nuovi negozi specializzati dappertutto e in ogni scuola/università sorgono club di anime. Ad esempio nella mia università ogni settimana vengono proiettati cartoni animati su schermo gigante... Gratis ovviamente. Quello preferito da tutti è *NEON GENESIS EVANGELION*, uno dei migliori... oh, lasciamo perdere la prudenza, è IL migliore cartone japu dopo il mitico *Gundam*. Il grave è che il merito di aver attirato l'attenzione sui cartoni giapponesi in Usa è da attribuirsi a programmi come *Power Rangers*! YUK.

PPPS: È appena uscita una nuova bibita alla frutta. E che c'è di speciale? Beh, non è liquida. È un FLUIDO con PARTICELLE GELATINOSE in sospensione. Si chiama ORBITZ e, come dice la targhetta sulla bottiglia, "*è la prima bibita postmoderna*". Un mio amico l'ha definita più rudemente "*fruit-flavored phlegm in a bottle*". È un grande successo nei college. Personalmente non ho avuto ancora il fegato di provarla (letteralmente, nel senso che secondo me questa *Orbitz* proprio lo ammazza, il

NAMCO MUSEUM VOLUME 3



fegato). E dire che in genere vado matto per le nuove porcatine yankee tutte coloranti. See ya!

Strange days. *Dirigeva qualche tempo fa la Bigelow e ora Battiato risponde letteralmente per le rime. Celestino mi ronza in testa, non riesco a scacciarlo, è colpa del buio che si avvicina facendo troppo rumore, probabilmente per nulla. Crisi del tempo, secondo Namco, crisi di identità per Baricco, che in un pezzo apparso su* **Repubblica** *(Alessandro Baricco,* **Solo per te Lucia Tokyo Impazzisce,** *da* **La Repubblica** *del 21 settembre 1996) descrive i giapponesi come un popolo di replicanti che cercano nell'irrealtà dei videogames un'identità che la società iperconsumistica ha resettato:* **"Dopo di che i replicanti vanno a digerire seduti davanti a un videogame: dove diventano, di volta in volta, un guerriero con lame al posto delle mani, un lanciatore di baseball, Ayrton Senna redivivo, un giustiziere armato di mitraglietta, undici giocatori di una squadra di calcio."** *Crisi di identità, crisi temporali. Si gioca per essere? Se i giappo sono replicanti, gli yankees sono androidi dickiani che sognano le pecore dei NoFX. Continuo a credere che il videogioco sia prima ancora che una forma di intrattenimento popolare uno strumento con il quale cerchiamo di superare l'esperienza della morte. Si gioca per non smettere di essere. Una partita a* **Mario** *vista come il tentativo, da parte di un soggetto, di vincere o almeno superare l'angoscia paralizzante della Fine, della scomparsa, del Nulla. Il sublime e inarrivabile Cronemberg una volta ha detto:* **"Gli sforzi che compiamo nell'arte, bella tecnologia o nella religione sono in fondo tentativi mascherati per evitare la morte" (*** *Bazin* **docet).** *Detto in altri termini: il culto della tecnologia professato da milioni di otaku produce manufatti artistici che resistono al tempo. Il personaggio manovrato sullo schermo, incarna virtualmente una serie di capacità che sono del tutto estranee all'essere umano: può assumere una temporanea immortalità, può modificare le proprie componenti per diventare "altro" e performare azioni normalmente inaccessibili. E se Feuerbach individuava nel Dio cristiano la realizzazione perfetta dell'umano, allo stesso modo, l'alter ego elettronico può essere visto come una sorta di perfezionamento dell'umano. Mario è Dio? Sei gradi di virtualità. Mentre la fantascienza classica ha sviluppato il tema del cyborg, dell'essere umano potenziato attraverso l'innesto di parti robotiche (c'è una lunga letteratura in proposito che parte da* **L'Uomo da Sei Milioni di Dollari** *per arrivare a* **Terminator**, *i videogiochi promuovono l'idea dell'Oltreuomo nietzscheano che supera i limiti contingenti e carnali che lo incatenano nella sua fallace condizione. Il progetto è sempre più ambizioso: vincere la morte, continuare a esistere nel cyberspace (Leary* **anyone?**), *assumendo i connotati anonimi della controfigura elettronica, personalizzabile, configurabile, ma fino a oggi irrimediabilmente generica. Laddove fotografia, cinema e televisione consentono la riproduzione dei contorni del reale, il videogioco crea un reale alternativo in cui ci muoviamo previa accettazione del patto simulativo (versione aggiornata del patto comunicativo e letterario, il cui contesto offre un diverso livello di interazione). La corporeità del soggetto viene annullata dalla virtualità dell'immagine sullo schermo, spettro del nostro essere. Basta pagare, ovviamente: l'immortalità costa novantanove carte. Guardo le foto di quando avevo sei, sette anni. Mi specchio ora e vedo un'altra persona. Tiro fuori Intellivision e scopro che, nonostante la polvere e la muffa, gli sprites di allora non sono invecchiati, i pixel sono sempre quelli. Vengo assalito da una certa malinconia nichilista e allora mi viene voglia di entrare in quel videogioco, diventarne parte, preservare il mio essere dalla consunzione del tempo e dello spazio. Non è possibile, non ancora. Possiamo allora trasformare il videogioco in realtà, adottare la filosofia della virtualità e cambiare mondi, cercare in altri continenti quello che in questo non riusciamo a trovare. Magari poi scopriamo che il nuovo livello ha solo un layout e un background differente, avversari e trabochetti alternativi e niente altro. Ma già cambiare ti fa sentire vivo. E sentirsi vivi - ormai l'ho capito - è l'unica cosa che conta veramente.*

Cari amici di **Playground**,
mi sono deciso a scrivervi dopo che ho notato che siete la rivista che tratta il settore in modo più "adulto". Sfogliando altre riviste per console generiche, ho notato come venga adottata una impostazione totalmente "giocosa" e che per questo si tenda a privilegiare solo gli aspetti arcade dei giochi dimenticando che c'è gente che preferisce titoli più completi e magari impegnativi.

Quasi che fosse conseguente a possedere una console avere non più di 14 anni e per questo volere solo un pezzo di sala giochi in casa e niente di più.
Personalmente dopo un'esperienza notevole fatta con Amiga (che possiedo ancora come computer tuttofare) ho deciso di prendermi una Playstation, per godermi le meraviglie di giochi, che dovevano perlomeno avvicinare quelli dei PC di fascia alta. Visto che non concepisco di spendere tre milioni (il minimo per un PC che duri più di un anno) solo per giocare, Playstation mi sembra la scelta azzeccata, essendo più "vicina ai PC" rispetto a Saturn e molto più affidabile e ehm... puntuale di Nintendo 64[2]. Ho una domanda: perché nessuno realizza titoli adatti ad un pubblico più esigente per il gingillo Sony?
Personalmente io avrei inserito nella confezione di Playstation anche un mouse, lanciando nel contempo sul mercato qualche bel simulatore di volo (per ora inesistenti, tranne forse *Gunship*). Diciamoci la verità: chi usa un Pentium per scrivere lettere con *Word*, viaggiare in Internet o tenere a posto la contabilità di famiglia? Un 486 per questo basta e avanza, quindi il Pentium serve per giocare!
Probabilmente però è più facile ingannare se stessi e magari i propri genitori dicendo: *"Con un Pentium posso fare un sacco di cose"* oppure *"Mi serve per lo studio"* e roba simile. Visto che il gioco è una componente essenziale per tutti, bambini o adulti che siano, non è più

[2] *SECONDO TERI TOKUNAKA, PRESIDENTE DI SONY COMPUTER ENT. OF JAPAN, L'ETÀ MEDIA DEI POSSESSORI DI PLAYSTATION SI STA ABBASSANDO, NON SOLO IN GIAPPONE, MA A LIVELLO MONDIALE.*

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

PER MOTIVI DI SPAZIO NON È POSSIBILE ELENCARE TUTTO IL DISPONIBILE
TELEFONATE!!!

Console Playstation a prezzi incredibili!
DISPONIBILE TUTTO L'HARDWARE PSX

GIOCHI PSX

3D LEMMINGS	E	88000
ADIDAS POWER SOCCER	E	98000
AGILE WARRIOR	E	98000
ALONE IN THE DARK JACK IN BACK	E	88000
ANDRETTI	E	98000
A-TRAIN	E	98000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	104000
BUST A MOVE 2	E	88000
COSMIC RACE	J	98000
CYBER SLED	J	68000
F 1	E	98000
FADE TO BLACK	E	94000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	E	94000
GUNDAM 2	J	128000
HI-OCTANE	E	74000
HYPER FORMATION SOCCER	J	94000
HYPER RALLY	S	134000
JUMPING FLASH	J	78000
JUMPING FLASH 2	E	98000
KRAZY IVAN	E	88000
LOADED	E	98000
LONE SOLDIER	E	82000
MAGIC BEAST WARRIORS	J	88000
MAGIC CARPET	E	98000
NAMCO MUSEUM 2	J	104000
MIST	E	98000
OLYMPIC GAMES	E	98000
PRIME GOAL EX	J	94000
RESIDENT EVIL	E	98000
RIDGE RACER	J	74000
RIDGE RACER REVOLUTION	E	94000
SAMURAI SHODOWN	J	124000
STARBLADE ALFA	E	88000
STREET FIGHTER ALPHA	E	94000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	J	68000
STREET FIGHTER ZERO - ZERO 2	J	108000
TEKKEN 2	E	98000
THE KING OF FIGHTERS 95	S	128000
TIME COMMANDO	E	98000
TOHSHINDEN	J	78000
TOHSHINDEN 2	E	94000
TOP GUN	E	98000
TOTAL NBA 96	E	94000
TWISTED METAL	E	88000
VAMPIRE THE NIGHT WARIORS	J	118000
WARHAWK	E	84000
WING COMMANDER 3	E	98000
WIPEOUT 2097	E	98000
X-COM ENEMY UNKNOWN	E	94000
ZEITGEIST	J	78000
ZERO DIVIDE	E	84000
ULTIME NOVITA'		**TEL.**
OCCASIONI DA LIRE		**42000**

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
CON MINIME SPESE DI SPEDIZIONE
INVIO DELLA MERCE IN TUTTA ITALIA
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

ECCEZIONALE!!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

GUNSHIP, *UNO DEI POCHI SIMULATORI "VERI" DISPONIBILI ATTUALMENTE PER PLAYSTATION.*

facile risparmiare dove si può (tenendosi in casa il proprio PC486 oppure Amiga) e prendersi una console per giocare e basta e bene!!! Tornando al discorso iniziale della missiva, mi pare che si tenda sempre a privilegiare l'aspetto arcade dei giochi, con titoli come ***Ridge Racer Revolution*** (bellissimo con tanti cheats, ma dopo tre giorni mi ha stufato. Una sola pista è troooppo poco. Avete provato invece ***The Need For Speed***? Ci sono sette piste di cui tre lunghe quasi 10 minuti. Giocateci col volante Mad Catz e vivrete una autentica esperienza di guida). Ultimamente pare che ci sia effettivamente una inversione di tendenza, con titoli come ***Formula 1*** (praticamente ETERNO in quanto a longevità, come il primo ***Grand Prix***, l'originale per Amiga che gioco e rigioco ancora volentieri). Non fraintendetemi però quando critico giochi dalle caratteristiche smaccatamente arcade; anche ***WipEout*** ha uno stile arcade, ma è stupendo, non ha una sola pista, e non si riesce a vincere al livello più difficile dopo sole due ore di gioco!!! Altri titoli interessanti che dovrebbero avere più spessore sono ***Actua Soccer***, (perchè non inserire la possibilità di creare le proprie tattiche, magari anche per punizioni e calci d'angolo, perchè non inserire squadre di club con relativi campionati). E ancora è uscito ora ***Sampras Tennis***, e dico io con un nome così non si può giocare i tornei ATP. Ma dico, se con giochi come ***Pro Tennis Tour*** e ***Advantage Tennis*** (chi se lo ricorda?) la cosa più divertente era programmarsi la stagione tennistica facendo tornei più o meno importanti a seconda delle capacità acquisite, era troppo difficile inserire una opzione del genere? Inoltre penso che con l'uscita del Nintendo 64 cercare di differenziarsi, insistendo più sulla simulazione anziché sull'arcade non sarebbe affatto male.

Speriamo in bene dunque, che la gente non butti via soldi in modo stupido e che sappia riconoscere l'attività più sana e naturale che l'uomo abbia mai fatto: giocare! Bye,

Andrea Boncompagni
andbon@easy1.easynet.it

Ho appena acquistato la vostra rivista. Leggendo **PlayGround** ho trovato in ogni lettera un fondo di verità. Mi riferisco alla "discussione" sulla qualità dei videogiochi attuali. Premetto che ho avuto un Vic20,un C64,uno ZX Spectrum,un Nes, un Super NES, un Amiga e un Saturn, e ho tuttora un Gameboy, un Gamegear, una Playstation e un PC, conseguentemente credo di essere testimone di quale sia stata l'evoluzione del videogioco attraverso questi anni. Penso che sia impossibile trovare un punto di raccordo tra i *"nostalgici"* e i *"videogiocatori soddisfatti del mercato odierno"*. Cercano, l'uno rispetto all'altro, qualcosa di completamente diverso: i primi, il divertimento anche a spese della realizzazione grafica; i secondi, sono alla ricerca del divertimento, ma danno grandissima importanza alla grafica. Le console del momento sono sfruttate dai rispettivi programmatori per raggiungere livelli altissimi nella gestione dei poligoni, o comunque per realizzare giochi che siano graficamente ineccepibili, e questo li porta di conseguenza ad un difficilissimo lavoro per quanto concerne la giocabilità. E per questo si è giunti ad un differente modo di concepire il divertimento. Ho acquistato **Tekken2** per Playstation, e devo dire che mi ha soddisfatto, ma parlando con ragazzi che hanno acquistato lo stesso videogioco, ho trovato tra me e loro una netta e sostanziale differenza relativa alla filsofia del gioco: io, provo divertimento sconfiggendo gli avversari dei livelli avanzati, mentre a loro interessa principalmente osservare tutte le sequenze finali dei relativi personaggi. Ci sono quindi, due modi completamente differenti di videogiocare, o meglio due modi di divertirsi, di essere soddisfatti del prodotto. Ma in effetti, ultimamente, c'è una predisposizione da parte dei programmatori verso quest'ultimo tipo di divertimento videoludico, basti vedere quanto siano di facile conclusione i videogiochi odierni. Per esempio, a mio avviso i programmatori di **Tekken 2** si sono impegnati maggiormente sulle sequenze finali (che comunque sono magistrali) anzichè sulla longevità del gioco.

David "DREAM" Di Tivoli
dream@pronet.it
ufone@eld.telnetwork.it

La strategia Nintendo è forse criticabile emotivamente, ma d'altra parte mi pare che un mercato incontrollato come è stato a lungo quello di PlayStation e Saturn (e prima ancora Megadrive e Super NES) non abbia prodotto una diversificazione a livello del software bensì standardizzazione nella forma e nel contenuto, a parte poche eccezioni. Credo che pochi possano negare che c'è stato un gap notevole tra le promesse dei sistemi a 32-bit e le performances effettive delle stesse. Non difendo a priori il mercato PC che non è privo di contraddizioni e di limiti, ma d'altro canto mi pare che in campo videoludico offra un pluralismo che è difficilmente riscontrabile a livello console: mentre l'offerta dei computer games di fatto soddisfa tutti i segmenti dell'utenza, quella console è assai più limitata in termini di varietà. Assistiamo quindi alla produzione di un numero assolutamente aberrante di titoli per pochi generi forti (picchiaduro, platform, simulazioni sportive e di guida, giochi di ruolo) mentre altre categorie (simulazioni gestionali, wargames, sparatutto etc.) restano praticamente a secco. Tuttavia, nel momento in cui le nuove console raggiungono livelli di penetrazione sul mercato di carattere massivo, ecco che le condizioni di possibilità per una diversificazione del software possono essere soddisfatte. Sta succedendo proprio questo al panorama videoludico PlayStation (vedi le uscite di* **Sim City 2000, Command & Conquer, War Craft 2** *etc.), anche se è chiaro che il limite è connaturato all'industria videoludica nel suo insieme, appiattita sulla dimensione quantitiva anziché su quella qualitativa. Si continuerà a produrre in massima parte e col maggiore dispendio produttivo quello che il consumatore di videogames mostra di gradire di più: non esiste un mercato shareware a livello console. Contano i numeri, le copie vendute e i piagnistei dei lettori/redattori non vengono tenuti in considerazione, tutt'al più vengono sfruttati a fini commerciali, vedi il fenomeno della riedizione di vecchi classici finalizzati alla nicchia dei "nostalgici". Beh, nicchia fino a un certo punto: Namco ha venduto oltre 600.000 musei fino a oggi... In fondo le compilation di classici ci dicono chi siamo, da dove veniamo. Sono prima di tutto un punto di riferimento, come un vecchio album di fotografie sbiadite che tiriamo fuori di tanto in tanto. Pasolini una volta ha affermato che "certe canzoni ci restituiscono il tempo perduto***". *Le compilation o schegge videoludiche fanno lo stesso effetto alla generazione dei digital dream kid, i pischelli che hanno introiettato le dinamiche dell'elettronica e la tempistica del computer. Quando eravamo piccoli e avevamo i peli del culo a batuffoli, le cose sembravano così dannatamente semplici. Avevi l'illusione di poter tenere la situazione sotto controllo. Un bel mattino ti svegli e scopri che non è così, che il mondo corre e tu resti lì come un babbeo a chiederti cosa come quando ma soprattutto perché. Tu cammini più veloce e lui si mette a correre, giri l'angolo ed è sparito... Forse è vero: il flusso ininterrotto di informazioni che entra quotidianamente nelle nostre case è causa di stress e depressione. I media, anche i videogames, ci riversano addosso ondate continue di dati che non siamo in grado di assorbire alla velocità con cui arrivano. I nostri circuiti cerebrali sono più intasati delle vie di Milano. Che fare? Perdere deliberatamente il contatto con il "reale" oppure fare all'entropia crescente con una rigida selezione del materiale di cui fruire? Ma sopratutto, dove diavolo ho messo la compilation della Williams? Cribbio, ormai spendo più tempo a rispondere agli e-mail che a interagire con esseri umani in carne e ossa... Sono al punto di non ritorno.*

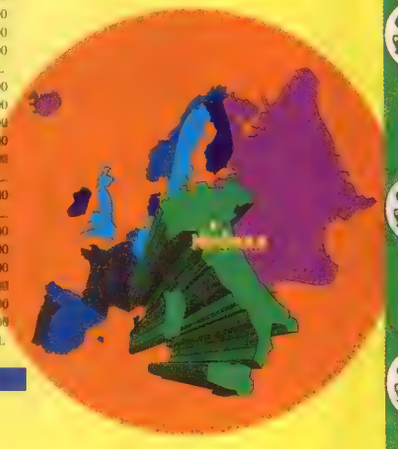
GAME START

PlayStation™

TITOLI SONY PSX PAL	*OFFERTA*
TOMB RAIDER	105000
DESTRUCTION DERBY 2	100000
WIPEOUT 2097	100000
KONAMI OPEN GOLF	100000
TEKKEN 2	99000
TWISTED METAL 2	100000
TUNNEL B1	105000
BLAM MACHINEHEAD	105000
CRASH BANDICOOT	100000
BUBBLE BOBBLE	89000
SPACE HULK	89000
BURNING ROAD	99000
BROKEN SWORD	100000
BROKEN SWORD + MOUSE	150000
ROBOPIT	99000
ANDRETTI RACING	105000
PROJECT OVERKILL	TEL
MADDEN '97	105000
FORMULA 1	100000
PITBALL	105000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL
RIOT	TEL
FINAL DOOM	95000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	TEL
WARHAMMER	105000
PGA TOUR '97	105000
STREET RACER	105000
EARTHWORM JIM 2	105000
SIM CITY 2000	105000
DAVIS CUP TENNIS	105000
SUPERSONIC RACERS	105000
MYST	105000
TIME COMMANDO	105000
IRON MAN	105000
ACQUANAUTS HOLIDAY	105000
ACTUA GOLF	100000
SLAM'N JAM '96	95000
SHELL SHOCK	60000
STARBLADE ALPHA	69000
ZERO DIVIDE	69000
X MEN CHILDREN OF THE ATOMS	TEL
ROBOTRON X	105000
RAGING SKYES	95000
SKELETON WARRIORS	99000
POWERPLAY HOCKEY	105000
SOVIET STRIKE	TEL
MOTOR TOON GP 2	100000
ONSIDE SOCCER	105000
GRID RUN	TEL
KILLING ZONE	100000
INCREDIBLE HULK	TEL
SAMPRAS EXTREME TENNIS	100000
MICROMACHINE V3	TEL.
PENNY RACERS	100000
HARDCORE 4x4	TEL
TILT	100000
X-MEN	TEL
NAMCO VOL. 1	89000
NAMCO VOL. 2	99000
TOPGUN	99000
WILLIAMS ARCADE	99000
CHRONICLES OF THE SWORD	TEL
DRAGON BALL Z	100000
ACTUA SOCCER	95000
ADIDAS POWER SOCCER	99000
ADVENTURE OF LOMAX	TEL
AGILE WARRIOR	95000
AIR COMBAT	95000
ALIEN TRILOGY	89000
THO SHIN DEN 2	95000
BUST A MOVE 2	89000
CASPER	105000
CHESSMASTER 3D	105000
CREATION	TEL
CYBERIA	95000
CYBER SPEED	69000
DARK STALKER	TEL
DEFCON 5	69000
DESTRUCTION DERBY	69000
DESCENT	99000
DIE HARD TRILOGY	TEL
DISCWORLD	95000
EPIDEMIC	TEL
NHL FACE OFF	95000
FADE TO BLACK	90000
X-COM	95000
FIFA '96	85000
FRANK THOMAS BASEBALL	TEL
NFL GAMEDAY	95000
GEX	79000
GUNSHIP	89000
HI OCTANE	69000
IMPACT RACING	75000
IN THE HUNT	TEL
JUMPING FLASH 2	100000
KRAZY IVAN	69000
LOADED	69000
MAGIC CARPET	69000
MARVEL SUPER HEROES	TEL
MORTAL KOMBAT III	85000
NAMCO SOCCER	TEL
NASCAR RACING	TEL
NBA IN THE ZONE	85000
NBA LIVE '96	75000
NEED FOR SPEED	80000
OLYMPIC GAMES	99000
OLYMPIC SOCCER	99000
PANZER GENERAL	99000
PHILOSOMA	69000
POWER SERVE TENNIS	69000
PRIMAL RAGE	69000
PSICHIC DETECTIVE	69000
RAPID RELOAD	69000
RAYMAN	95000
RESIDENT EVIL	95000
RETURN FIRE	99000
RIDGE RACER REVOLUTION	95000
RISE 2 RESURRECTION	69000
ROCK'N ROLL RACING	TEL
SHOCK WAVE	69000
STREET FIGHTER ZERO	99000
STRIKER '96	69000
SYNDICATE WARS	TEL
TEKKEN 2	89000
THEME PARK	60000
THUNDER HAWK 2	69000
3D LEMMINGS	69000
TITAN WARS	95000
TOTAL ECLIPSE	69000
TOTAL NBA '96	89000
VIEW POINT	69000
WARHAWK	60000
WING COMMANDER III	60000
WIPEOUT	89000
TITOLI USA VERSION	
CRITICOM	50000
TIME COMMANDO	95000
KING'S FIELD III	TEL
LEGACY OF KAIN	TEL
PANDEMONIUM	TEL
NASCAR RACING	110000
BLAST CHAMBER	TEL
TOP GUN	69000
STAR GLADIATOR	110000
WEREWOLF THE APOCALIPSE	TEL
DIE HARD TRILOGY	105000
DIE HARD TRILOGY + GUN	165000
JUMPING FLASH 2	69000
VIRTUAL PROPINBALL	TEL
THE LOST VIKINGS	TEL.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	110000
CRASH BANDICOOT	100000
KING OF FIGHTER '95	110000
THE DIVIDE : ENEMIES WITHIN	TEL
IRON & BLOOD	110000
PERFECT WEAPON	110000
VMX RACING	TEL
HARD CORE 4x4	TEL
BEYOND THE BEYOND	110000
TOKYO HIGHWAY BAMLE	110000
PROJECT OVERKILL	105000
KILLING ZONE	75000
DISTRUPTOR	TEL
POWER SLAVE	TEL
STREET FIGHTER ALPHA 2	110000
HORNED OWL	90000
HORNED OWL + GUN	150000
BATTLE SMAKE RED	TEL
JUMPING FLASH 2	69000
PO'ED	49000
STREET FIGHTER ALPHA	69000
ALIEN TRILOGY	60000
STRIKER '96	45000
DARK SAVIOUR	TEL
FRANK THOMAS BASEBALL	69000
A TRAIN	99000
AGILE WARRIOR	59000
DRAINDEAD 13	69000
DEFCON 5	49000
DESCENT	59000
EARTHWORM JIM 2	TEL
KING'S FIELD	60000
V TENNIS	59000
NHL FACE OFF	50000
NFL GAMEDAY	50000
RETURN FIRE	60000
SLAM'N JAM '96	60000
SKELETON WARRIORS	50000
NBA IN THE ZONE	50000
THO SHIN DEN 2	65000
BUBSY 3D	TEL
TITOLI JAP VERSION	
F1 CIRCUS	TEL
V TENNIS	49000
COOLBOARDERS	149000
AYRTON SENNA KART	149000
NY THO SHIN DEN	149000
THO SHIN DEN	89000
TEKKEN 2	109000
CAPTAIN TSUBASA	149000
POPOLO CROIS	119000
PHILOSOMA	39000
VEHICLE CAVALIER	49000
THO SHIN DEN	45000
SOUL EDGE	TEL
KING OF FIGHTER '95	140000
TOBAL No. 1	139000
OVERBLOOD	139000
NAMCO VOL III	139000
NAMCO VOL II	139000
LUNAR	TEL.
DRAGON BALL Z	89000
RANMA 1/2	TEL.
GUNDAM	60000
STREET FIGHTER ZERO 2	149000
MOTOR TOON GP 2	109000
SAMURAI SHODOWN III	139000
GALAXIAN III	149000
TOKIO INSECT ZOO	40000
BUSHIDO BLADE	TEL

GAME START
V. BONACINI, 154
41100 MODENA
TEL/FAX (059) 37.09.67
ORARIO 9.30 : 13.00 /
15.00 : 19.30 LUNEDI
MATTINA CHIUSO

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE



VASTO ASSORTMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO MEGADRIVE SATURN GAMEBOY PC-CD

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

VENDITA E RITIRO USATO

MARIO KART 64 TEL.

WAVE RACE TEL.

ULTRA 64 USA DISPONIBILE

MARIO 64 149.000

PILOT WING 145.000

" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

Progetto grafico: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

< GLi SpeCIALiSti ! >

PAGAMENTI CON
CON CARTA DI CREDITO
VISA - MASTERCARD - AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

NOVITA' AMERICANE

BLAZING DRAGONS	119.000
CASPER	119.000
CRASH BANDICOOT	119.000
DIE HARD TRILOGY	119.000
EPIDEMIC	119.000
FIFA SOCCER '97	119.000
IRON & BLOOD	119.000
JOHN MADDEN '97	119.000
LEGACY OF KAIN	119.000
MORTAL KOM. TRILOGY	119.000
NHL POWER PLAY	119.000
PGA TOUR GOLF '97	119.000
SLAMSCAPE	119.000
TUNNEL B1	119.000

DISPONIBILE
LA PLAYSTATION
UNIVERSALE
NON MODIFICATA !!

SOFTWARE ULTRA 64

BODY HARVEST	CRUIS'N USA
MARIO KART R	PILOTWINGS
STAR WARS	WAVE RACE 64
STAR FOX 64	GOLDEN EYE
KIRBY'S AIR RIDE	BLAST CORPS

NOVITA' GIAPPONESI

AIR ASSAULT	149.000
AYRTON SENNA GO KART	149.000
COOL BOARDERS	149.000
PSYCHIC FORCE	149.000
RACING GROOVY	149.000
SAMURAI SHOWDOWN 3	149.000
SOUL EDGE	159.000
VANDAL HEARTS	159.000
VIRTUAL WRESTLING	149.000
VMX RACING	149.000
WILD ARMS	149.000
STAR GLADIATORS	159.000

TITOLI PS-X EUROPEI

ANDRETTI RACING	99.000
BLAM!MACHINE HEADS	99.000
DAVIS CUP TENNIS	99.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
DIE HARD TRILOGY	99.000
FINAL DOOM	99.000
FORMULA 1	99.000
J. MADDEN '97	99.000
PENNY RACE	99.000
SAMPRAS EXTREME	99.000
SKELETON WARRIOR	99.000
SPACE HULK	99.000
STARFIGHTER 3000	99.000
TEKKEN 2	99.000
TIME COMMANDO	99.000
TOMB RAIDER	99.000
TOP GUN	99.000
TUNNEL B1	99.000
WIPEOUT 2097	99.000

MET

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

RIVENDITORE CONSIGLIATO PER LA TOSCANA :

PUNTO SOFT 3 V.LE GUIDONI 77/B - FIRENZE - TEL. 055/4361522

ACQUISTA PRESSO DI NOI
LA TUA RIVISTA PREFERITA

3DO MAGAZINE	CONSOLES PLUS
GAME FAN	EDGE
JOYPAD	OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO	SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE	DIMENSION PS-X
SUPERPLAY	X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

DISPONIBILE
NINTENDO
ULTRA 64

NOLEGGIO
VIDEOGAMES

MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)
Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione
CE
Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

PLAYSTATION
PS-X

SONY PS-X 399.000
SONY PS-X UNIVERSALE 499.000
ULTRA 64 JAP + MARIO TEL.
ULTRA 64 USA + MARIO TEL.

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY	109.000
PROGRAMMABILE	49.000
CAVO LINK	
INTERFACCIA	
MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	79.000
MEMORY CARD	49.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	149.000

ACCESSORI ULTRA 64

CAVO SCART RGB	TEL.
JOYPAD ORIGINALE	TEL.
MEMORY CARD	TEL.
MODULATORE RF	TEL.

PAGAMENTI RATEALI
SENZA ANTICIPO
E SENZA CAMBIALI

MICROMEDIA

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Simpatica redazione di **Super PlayStation Console**,
sono un vostro lettore che possiede una PlayStation giapponese. Vorrei sapere per quale motivo sussiste una tale differenza di prezzi per ciò che concerne il software nipponico: com'è che lo stesso gioco viene a costare anche cinquantamila lire in più a seconda del negozio in cui è venduto? Non solo. Mentre ho pagato 119.000 lire *3*3 Eyes*, (sul retro della confezione era indicata la somma di Y7300, meno di ottantamila lire, probabilmente perché risiede su due CD), i negozianti a cui mi sono rivolto mi hanno chiesto tra le 139.000 e le 165.000 per *Bio Hazard*, che in Giappone viene venduto a Y5800, circa 65.000 lire. *Victory Zone*, una simulazione di pachinko che costa sempre Y5800, l'ho acquistato nuovo a 70.000 lire. A questo punto:
1) Perché Sony non impone un prezzo standard per questi titoli?
2) Perché voi non indicate un prezzo medio di questi giochi nelle recensioni?
PC

L'arbitrarietà dei prezzi si spiega col fatto che i singoli negozianti che importano prodotti direttamente dal Giappone adottano strategia di vendita differenti: in tutti i casi, comunque, i titoli più appetibili vengono commercializzati a prezzi più alti di altri. Giochi come **Tekken 2** *o Ridge Racer Revolution, disponibili sul mercato nipponico con oltre sei mesi di anticipo rispetto alle versioni europee, sono una vera manna per gli importatori paralleli: è evidente che coloro che non vogliono aspettare sono disposti a pagare anche il 50% in più del prezzo che pagherebbero normalmente pur di giocarci. I fanatici degli anime hanno sempre dovuto sostenere spese assurde pur di accaparrarsi l'ultima versione di* **DragonBall** *o* **Fist of The North Star**, *giochi che nella maggior parte dei casi non vengono comunque distribuiti in forma ufficiale. Chiaramente Sony Electronic Publishing non può imporre alcun prezzo di vendita standard alle copie importate dal momento che non si occupa della distribuzione di software nipponico importato. Infine, non siamo in grado di indicare il prezzo medio dei titoli giapponesi che recensiamo per il semplice fatto che NON esiste alcun prezzo medio.*

Caro Matteo,
Konami commercializzerà la sua pistola laser per PlayStation? Vedremo mai sparatutto a bersaglio di qualità (vedi *Virtua Cop 1* & *2* per Saturn) sulla console Sony?
Emiliano
via internet

*Quando leggerai questa risposta sarà già disponibile da qualche settimana l'***Enforcer**, *pistola a raggi luminosi concepita per sparatutto a bersaglio. La periferica sarà venduta assieme a* **Lethal Enforcers 1&2** *e anche singolarmente ed è compatibile con titoli come* **Horned Owl**, **Die Hard Trilogy**, **Area 51**, **Rebel Assault 2** e **Crypt Killer**. *Di questi, l'unico titolo valido è* **Die Hard Trilogy**.

Caro Matteo,
sono un fanatico degli rpg e posseggo una PlayStation nipponica. Uno dei miei titoli preferiti è *Tales of Phantasia* per Super Famicom: c'è qualche possibilità che verrà convertito per la mia console? Vorrei inoltre sapere le date di uscita di questi giochi di ruolo: *Arc the Lad II*, *Bastard!!*, *Wild Arms* e *Saga-Frontier*.
Andrea Franceschini
Piacenza

Buone notizie: Namco ha annunciato un sequel per PlayStation e 64DD: **Tales of Destiny** *(gennaio/febbraio '97). E prevista anche la versione in lingua inglese. Per le date di uscita:*

Arc the Lad II *(Novembre - JAP)*	**Sony**
Bastard!! *(Novembre - JAP)*	**Seta**
SaGa Frontier *(Aprile '97 - JAP)*	**Squaresoft**
Wild Arms Novembre (JAP)	*Sony*

Già che ci siamo, segnaliamo anche:

Ode to the Sunset Era *(Novembre - JAP)*	**Tonkin H.**
Genso Suikoden *(Novembre - US)*	**Konami**
Crime Cracker 2 *(Novembre - JAP)*	**Sony**
Final Fantasy VII Special *(31 Gennaio '97 - JAP)*	**Square**
Samurai Spirits RPG *(Aprile '97 - JAP)*	**SNK**
Breath of Fire 3 *(Dicembre - JAP)*	**Capcom**

Caro MBF,
mi sai dire per quale motivo la versione PlayStation di *X-Men: Cota* non è ancora disponibile? Lo sarà mai? Per favore, rispondimi al più presto!
Antonio
via internet

Uscito eoni fa in versione Saturn, **X-Men** *sarà disponibile per PlayStation solo a partire da metà novembre. La ragione del ritardo è dovuta principalmente a problemi tecnici (le prime beta presentate alle fiere non solo erano scattosissime, ma avevano tempi di caricamento aberranti). Dopo* **X-Men** *sarà la volta di* **Marvel Super Heroes**.

Caro Matteo,
Ho una Playstation JAP con cui mi diverto molto. Purtroppo posso far girare solo giochi JAP o USA mentre per quelli PAL non c'è niente da fare. Ho sentito parlare di un chip che si mette nella Playstation e la rende universale. Purtroppo si dice anche che non sempre questa modifica riesca e che possa provocare dei danni. Vorrei un tuo consiglio e vorrei sapere inoltre se esistono altri tipi di modifiche per far diventare universale la mia Playstation. Ti ringrazio in anticipo.
Anonimo
via internet

1. TALES OF DESTINY, *IL SEGUITO DI* TALES OF PHANTASIA *(NAMCO).*
2. WARZARD: *PROSSIMAMENTE SULLA CONSOLE SONY.*

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Quali sono i titoli più giocati dalla redazione? Ecco a voi qualche indicazione:

FORMULA 1

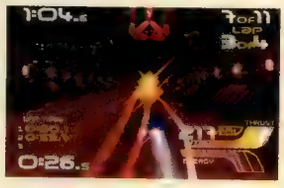
La migliore simulazione di corsa mai realizzata per una console. Estremamente giocabile e coinvolgente, *Formula One* vanta due modalità di gioco differenti e un mare di opzioni. Praticamente indispensabile.

DIE HARD TRILOGY

Tre giochi in uno e tutti e tre di ottima fattura. I Probe hanno confezionato un prodotto assolutamente convincente. Anche se non amate Bruce Willis, *Die Hard Trilogy* resta uno dei migliori giochi d'azione degli ultimi mesi.

WIPEOUT 2097

Recensito sul numero 30 con un eclatante 93%, *WipEout 2097* è un sogno diventato realtà. Psygnosis fa centro di nuovo con una simulazione di corsa futuristica che oltre ad essere graficamente splendida è persino giocabile. Più unico che raro.



BUST A MOVE 2

Sviluppato da Taito, *Bust a Move 2* (aka *Puzzle Bobble 2*) è il miglior puzzle game attualmente disponibile per Sony PlayStation. Se avete un amico che condivide i vostri stessi gusti, avete trovato il gioco che fa per voi.

Il chip da inserire è contemporaneamente la soluzione migliore per trasformare PlayStation in una console multistandard e rovinarla irreparabilmente. In questi mesi abbiamo ricevuto diverse lamentele da parte di lettori inferociti in seguito a malfunzionamenti più o meno gravi che si sono manifestati dopo questo tipo di modifiche. Tieni conto che qualsiasi manomissione dell'hardware ha l'effetto di invalidare la garanzia della console

Caro Matt,
sai dirmi quando uscirà il quarto volume del *Namco Museum* e quali giochi conterrà? Volevo inoltre sapere se è vero che la versione europea di *Resident Evil* differisce nei contenuti rispetto a quello giapponese.
Giancarlo Lodigiani
Milano

Il **Namco Museum Vol.4** *sarà nei negozi l'8 novembre e include* **Pac-Land, Ordyne, Return of Ishtar e Legend of Kage.** *La versione ufficiale di* **Resident Evil** *è effettivamente censurata in alcune sue parti (ironico che proprio Virgin, celebre per alcune campagne pubblicitarie al limite del buongusto abbia tagliato alcune scene ritenendole "eccessivamente violente" e quindi inadatte a un pubblico infantile) e la stessa struttura di gioco ha subito modifiche sostanziali.*

Quali sono i videogiochi per PlayStation più venduti in Europa? Quante possibilità ci sono di vedere *Warzard* su PlayStation?
Walter Montinara
via internet

Formula 1 *(oltre 450.000 pezzi, dei quali 200.000 nei primi due giorni di vendita),* **Resident Evil, Ridge Racer Revolution e Tekken 2.** *Sono previste cifre record anche per* **WipEout XL.**
Capcom ha annunciato che la versione Sony di **Warzard** *sarà la prima a uscire sul mercato. Quando? Metà del '97, non prima...*

C'è qualche possibilità di vedere *WarCraft 2* su PlayStation?
Alessandro Pigliafreddo
Bergamo

Ebbene sì. La versione console del capolavoro targato Blizzard sarà disponibile nei primi mesi del '97.

Quando sarà disponibile la versione PlayStation di *Scorcher*? Sarà superiore a *WipEout 2097* per ciò che concerne la giocabilità? Stavo inoltre cercando un joystick per PlayStation. Qual è il migliore?
Paolo
via internet

Il racing futuristico targato Scavenger sarà nei negozi per Natale. E' chiaramente troppo presto per pronunciarsi sulla sua qualità. Per ciò che concerne la seconda domanda, direi che uno stick veramente valido non è ancora sul mercato. Lo sarà presto, comunque: Namco intende commercializzare un poderoso stick insieme a **Soul Edge.**

MEGLIO DI WIPEOUT XL? LO SAPREMO SOLO A DICEMBRE (SCORCHER, SCAVENGER).

MISSING IN ACTION

Sono davvero una minoranza i videogiochi che escono sul mercato rispettando le date di uscita inizialmente annunciate. Alcuni titoli accumulano ritardi consistenti. E' il caso, per esempio, di *Micro Machines V3* (Codemasters): annunciato per novembre, sarà disponibile solo a '97 inoltrato. *Dark Forces* (LucasArts) salterà Natale, dopo aver accumulato un ritardo di oltre sei mesi rispetto all'uscita prevista. Altri due prodotti attesi da mesi sono:

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Visto per la prima volta: Maggio 1995
Che fine ha fatto: presentato per la prima volta al pubblico nel maggio del 1995 durante l'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles e spacciato per "imminente", *Spot* ha subito una serie di ritardi mostruosi. Virgin lo ha annunciato per Natale, ma difficilmente lo vedremo prima della fine di gennaio.

AFTERSHOCK

Visto per la prima volta: Settembre 1995
Che fine ha fatto: presentato all'ETCS londinese di un anno fa in forma già avanzata, *Aftershock* sarebbe dovuto uscire la scorsa estate. Ribattezzato *Strikepoint*, il gioco sarebbe dovuto uscire a otobre, ma Elite non è stata in grado di confermarlo. Il gioco ha subito un restyling grafico poderoso e promette davvero grandi cose.

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN
– CHIUSO IL LUNEDÌ MATTINA –

VENDITA E NOLEGGIO VIDEO GAMES

PLAYSTATION PAL	TEL				
TOMB RAIDER	105000	ANDRETTI RACING	105000	INDIPENDENCE DAY	TEL
CRASH BANDICOOT	TEL	WILLIAM ARCADE	105000	CASPER	109000
WIPEOUT 2	TEL	BEYOND THE BEYOND USA	119000	STREET FIGHTER 2 USA	TEL
TEKKEN 2	105000	JUMPING FLASH 2	105000	PENNY RACER	109000
RAGING SKIES	105000	MK TRILOGY	TEL	SIM CITY 2000	TEL
MADDEN 97	105000	DIE HARD TRILOGY	105000	BURNING ROAD	105000
RESIDENT EVIL	105000	PROJECT OVERKILL	105000	NFL QUARTEBACK	105000
SLAM JAM 96	99000	TUNNEL B1	TEL	SOVIET STRIKE	TEL
TOP GUN	105000	X-MEN	105000	ACTUA GOLF	105000
ON SIDE	105000	NAMCO VOL 2	105000	DARK STALKERS	105000
FINAL DOOM	105000	BROKEN SWORD	105000	NASCAR RACING	109000
SAMPRAS EXTREME	105000	BUBBLE BOBBLE	99000	IMPACT RACING	89000
FORMULA 1	105000	SYNDACATE WARS	TEL	CHESSMASTER 3D	TEL
TIME COMMANDO	105000	NEED FOR SPEED	99000	AQUANAUTS HOLIDAY	105000
DESTRUCTION DERBY 2	TEL	NBA LIVE	89000	SOUL EDGE	TEL

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA E POTREBBERO SUBIRE VARIAZIONI

DISPONIBILI TITOLI PER:
SUPERNINTENDO
MEGA DRIVE - 32X -
GAME BOY - 3DO -

ARRIVI SETTIMANALI
DA USA E JAPAN

PER I TITOLI NON
IN LISTINO TELEFONARE

VENDITA E RITIRO
DELL'USATO

SPEDIZIONI
IN TUTTA ITALIA

Playworld

Videogames at twice the normal speed

FIFA SOCCER '97 *CONTRO* ***J-LEAGUE '97*** ● ***IN THE ZONE 2*** *CONTRO* ***TOTAL NBA '97*** ● ***DISRPUTOR****: LICENZIATE PURE LA* ***DOOM****-ESTICA* ● *NON CHIAMATELO BRAD* ***PITBALL*** ●

FIFA '97

DURANTE UNA RECENTE visita alla filiale canadese di Electronic Arts a Vancouver, Canada abbiamo avuto modo di dare un'occhiata alla nuova incarnazione del gioco di calcio più venduto nel mondo, ***Fifa Soccer***. L'edizione '97 ha richiesto oltre un anno di lavoro e ha coinvolto oltre quaranta programmatori, capitanati dall'immarcescibile James Johnson. Dopo le pesanti critiche relative alla paurosa lentezza a livello di animazione e all'inadeguato metodo di comandi, il team canadese ha pensato bene di riprogrammare il gioco da zero, sfruttando al meglio le peculiarità dell'hardware PlayStation. Solo la tecnica del *Virtual Stadium* è sopravvissuta alla nuova trasformazione di *Fifa*: gli sprites dei giocatori hanno lasciato il posto a modelli renderizzati con la tecnica del motion capture come ormai impone il trend. *"Volevamo realizzare una simulazione di calcio realistica* - ha dichiarato Johnson, che non ha nascosto di aver apprezzato ***Actua Soccer*** (Gremilin) e ***Olympic Soccer*** (US Gold) - *e questo significa che qui non ci saranno tiri scagliati da trecento metri che si infilano nella porta avversaria e nemmeno quella carenza di animazione che flagella la maggior parte dei giochi di calcio visti finora sui trentadue bit"*. In effetti, da quanto abbiamo visto a Vancouver, i miglioramenti più consistenti riguardano l'estetica del gioco, prima ancora della meccanica. L'impiego del motion capture ha consentito di ottenere risultati paragonabili a quelli della presentazione di ***Adidas Power Soccer***. I funambolismi del francese David Ginola, star del Newcastle, sono stati ripresi da una telecamera digitale e quindi trasformati in animazioni per il gioco. I risultati sono alquanto spettacolari. Siamo rimasti colpiti, inoltre, dal nuovo metodo di controllo che - incredibile a dirsi - sembra rispondere ai comandi. Quando il calciatore interrompe la corsa per tirare a rete, le animazioni non si impastano come avveniva nell'edizione '96: il tutto è più pulito e realistico. E se in ***Olympic Soccer*** i programmatori hanno dovuto accettare più di un compromesso per ciò che concerne l'aspetto grafico, in ***Fifa '97***, il design è forse l'aspetto più eclatante del gioco. Se volete conoscere tutti i segreti della *"simulazione di calcio definitiva"* (la spocchiosa affermazione è di Mark Lewis, boss di EA Europe) non perdete assolutamente il prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

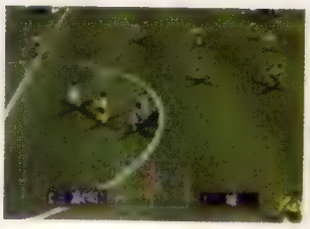
Total NBA 97
Vs NBA In the Zone '97

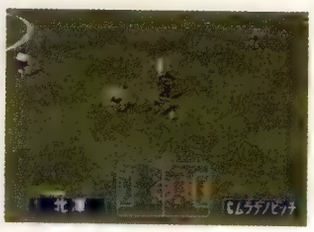
LA (SECONDA) SFIDA SPORTIVA dell'anno: i rispettivi sequel dei vendutissimi giochi di basket targati Sony e Konami cercheranno di conquistare i portafogli degli insaziabili possessori di PlayStation. ***Total NBA '97*** sarà disponibile solo nei primi mesi del prossimo anno e includerà una serie di miglioramenti cosmetici, laddove In ***The Zone 2*** è praticamente finito. Entrambi i titoli sono caratterizzati da una esasperata ricerca del realismo: i volti virtuali dei singoli giocatori sono il risultato dell'applicazione di texture mapping che consente di trasformare anonimi poligoni in autentici campioni di basket. Le telecamere seguono l'azione da molteplici inquadrature. ***In The Zone 2*** offre anche la possibilità di creare giocatori inediti grazie a un editor molto versatile nonché due inedite modalità: horse e one-on-one che consentono di migliorare rispettivamente le proprie capacità di tiro e il modulo di gioco.

IN THE ZONE 2: *KONAMI TENTA IL TIRO DA TRE...*

J-League
Winning Eleven '97

PREVISTA PER IL 22 NOVEMBRE, l'edizione '97 del celebre titolo calcistico targato Konami promette davvero gradi cose, come potete vedere da queste speattacolari immagini. Oltre a miglioramenti sul fronte della giocabilità e dell'interazione con gli sprites, ***J-League '97*** vanta un numero maggiore di formazioni, effetti sonori più realistici, commento dello speaker e quattro visuali differenti. Palla al centro, Electronic Arts...





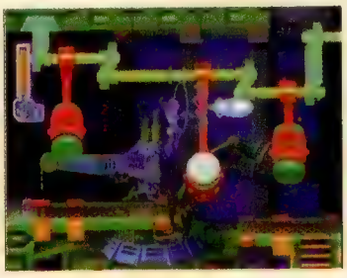
MATT'S GOSSIP

Info videoludiche giga-riservate

La versione PlayStation di ***Command & Conquer*** (Virgin) sarà disponibile entro Natale, assicura Sean Brennan. Lo sapevate che OJ Simpson è nella rosa dei giocatori di ***John Madden '97*** (EA)? Checkate la squadra delle vecchie glorie dei Buffalo Bills. Che fine ha fatto la leggendaria *Sensible Software* di John Hare? Easy, sta lavorando a tre progetti: ***Have a Nice Day*** (PlayStation, PC), ***Sex 'n' Drugs 'n' Rock 'n' Roll*** (PC) e - udite udite - a una nuova simulazione di calcio per PlayStation... ***Sensible World of Soccer 2***? Può darsi. Colpo di scena (yeah, right). Takara ha annunciato ***Tohshinden 3*** per Natale. Le innovazioni che caratterizzano il terzo episodio riguardano principalmente grafica e animazioni. ***Tohshinden 3*** vanterà sessanta frames *à la* ***Tekken 2*** nonchè aree di gioco "delimitate" da muri e soffitti virtualo... Ah, c'è pure un nuovo combo system... Restando in tema di picchiapicchia. Dopo l'orrido ***Samurai Shodown III***, SNK ci riprova con ***Fatal Fury: Real Bout***. Uscita prevista: dicembre...

***Ecco a voi* Tohshinden 3.**

Ha realizzato alcuni tra i migliori sparatutto a 16-bit della storia, ma ormai svolge il ruolo di gregario sulle attuali scene videoludiche. Stiamo parlando di *Tecnosoft*. I creatori della saga di ***Thunderforce*** stanno terminando Neorude, un rpg per PS-X che vanta scenari interamente poligonali. Il gioco uscirà a gennaio, in diretta competizione con ***Final Fantasy VII***. Difficilmente avrebbero potuto scegliere una data di uscita peggiore... *Scavenger* è nei guai finanziari fino al collo. Prodotti come ***Amok*** e ***Scorcher*** sono praticamente terminati, ma manca la grana per distribuirli... Speriamo in bene, al massimo scatta la colletta...***Chaos Engine 2*** by *Bitmap Bros* per la Play: più di una possibilità... Namco ha appena annunciato i cinque titoli che costituiscono il quinto volume dei classici: ***Pac-Mania, Metal Hawk, Baraduke, The Legend of Walkyrie*** and ***Dragon Spirit***. Il retrogaming rulla, a quanto pare: giochi nuovi zero, mi sembra giusto...I leggendari Eric Wynalda e Alexi Lalas, autentici protagonisti della Major Soccer League americana, parteciperanno direttamente allo sviluppo della simulazioni di calcio targata BMG Interactive. Il titolo è previsto per i primi mesi del 1997 e promette di diventare il "***FIFA Soccer** di fine millennio*". Speriamo di no, ci bastano quelli già disponibili. ***Mega Man 8*** sembra davvero carino. Il gioco vanta un due di devastante, nuove armi, nuovi livelli e blablabla...



***A volte ritornano...* Mega Man *VIII* per PlayStation**

Numeri

7.2
PlayStation commercializzate fino a oggi (in milioni)

3.5
PlayStation commercializzate fino a oggi in Giappone (in milioni)

2.1
PlayStation commercializzate fino a oggi Stati Uniti (in milioni)

1.6
PlayStation commercializzate fino a oggi in Europa (in milioni)

50.000+
PlayStation commercializzate in Italia

3.900
Voume globale del mercato software americano previsto per il 1997 (in milioni di dollari)

85
Percentuale delle famiglie nipponiche che possiedono almeno una console.

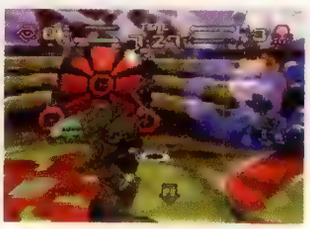
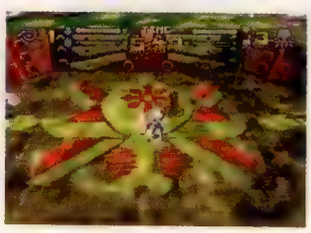
Fonti: Sony Computer Entertainment, Consumer Electronics Manufacturers Association, Computer Trade Weekly.

1° MEETING NAZIONALE GLOBAL GAME 1996 '97

IL GIORNO 29 SETTEMBRE si è svolto nella splendide cornice dell'Hotel La Torre di Mondello (a dieci minuti da Palermo, tempo medio a meno che non vi accompagni un tassista locale, nel qual caso dovete calcolare almeno il doppio...) il *1° Meeting Nazionale Global Game*. Durante l'interessante convegno, a cui hanno ovviamente partecipato tutti i negozi affiliati a *Global Game*, sono stati trattati numerosi punti riguardanti la vendita del software videoludico in Italia. Particolarmente rilevante è stato l'ntervento del Dott. Giovanni Farina sul merchandising operativo, intervento che dimostra la volontà dei partecipanti di portare l'Italia al pari delle altre nazioni mondiali per quanto riguarda la vendita di software e hardware. L'organizzazione dell'evento è stata pressoché perfetta: se solo però ci fossimo ricordati di portarci il costume da bagno...

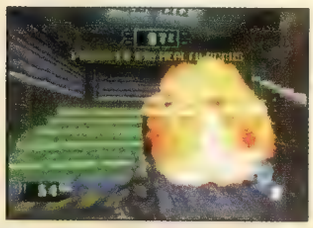
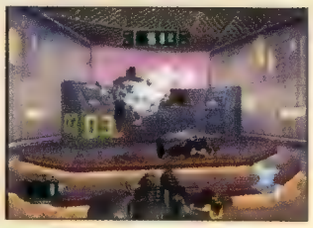
Pitball

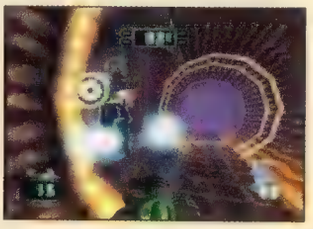
QUANDO NBA JAM INCONTRA MORTAL KOMBAT: ecco a voi ***PitBall*** (Warner Interactive), un videogioco ad ambientazione futuristica previsto per novembre. Caratterizzato da scenari interamente tridimensionali, *PitBall* cita parecchio dal leggendario *SpeedBall* dei Bitmap Bros. Il gioco - che ha richiesto oltre diciotto mesi di lavoro - vanta tre visuali differenti ed è uno dei pochissimi titoli sviluppati esclusivamente per la console Sony. Dodici razze di giocatori differenti si sfidano all'interno di arene nel tentativo di portare alla vittoria la loro squadra. Raccogliendo gli speciali power-up che appaiono saltuariamente sullo schermo è possibile implementare le performance dei propri personaggi. ***PitBall*** include tre modalità di gioco differenti e promette un sacco di ultraviolenza. Sulla carta, sembra davvero imperdibile.

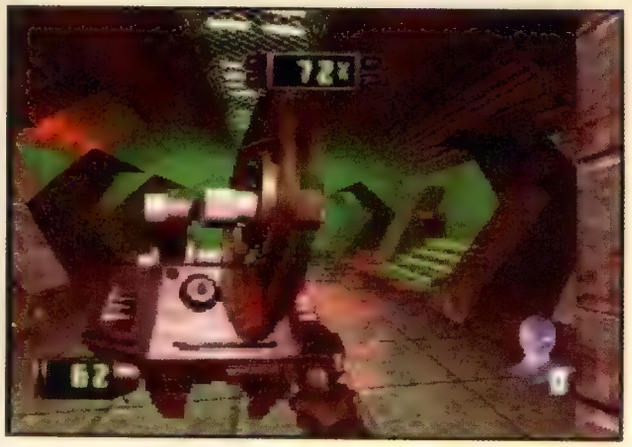



Disruptor

SE PENSAVATE CHE dopo *Final Doom*, il genere degli sparaspara in prospettiva avrebbe preso un anno sabbatico, vi sbagliate. E di grosso. *Introducing **Disruptor***, l'ennesimo clone di Doom sviluppato da Interplay.
Perché sprecare un box per parlare di un gioco che sembra aver poco da dire? Beh, tanto per cominciare, ***Disruptor*** è stato sviluppato da Universal Studios Interactive, la stessa casa che ha recentemente prodotto il best seller ***Crash Bandicoot***.
Il successo della neo-mascotte Sony è stato causale oppure questi ci sanno davvero fare? ***Disruptor*** è il banco di prova. Il titolo Interplay è molto più simile a ***Dark Forces*** che a ***Doom***, vanta livelli in autentico 3D (a differenza di ***Doom***), scenari e locazioni complesse e un godziliardo di armi differenti. Concepito con l'M2 in testa, ma dirottato su PlayStation vista la caotica strategia Matsushita, ***Disruptor*** promette ore di sano splattamento.





UN ESPLOSIONE DI ENERGIA NEL COSMO DEI VIDEOGAMES !

LE ULTIME NOVITA'
AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA !

VUOI APRIRE ANCHE TU UN PUNTO VENDITA BIG BANG STORE ? CONTATTACI !!

IDEA STAGE s.r.l.

Uffici: Via Colle del Papa, 13 - Perugia - Tel. 0039 (0)75 - 35399 - Fax 0039 (0)75 - 35325
Negozio: Perugia, Via Marconi 45 - Tel. 0039 (0)75 - 5723257
Prossima apertura:
Perugia, Ponte San Giovanni - Perugia, Fontivegge - Foligno - La Spezia

DESIGN: Studio Grafico Idea (PG)

Il Tokyo Game Show è una delle fiere più importanti del Giappone, principalmente perché, a differenze di molte suo controparti occidentali, permette l'ingresso anche ai non addetti al settore.

PlayStation regna suprema al Tokyo Game Show '96

Big in Japan

*Durante il **Tokyo Game Show**, uno degli eventi più importanti del calendario videoludico nipponico, novanta sviluppatori di software hanno presentato le loro recenti produzioni a un vasto pubblico di appassionati ed esperti nel settore giunti da ogni parte del mondo. **Super Playstation Console** non poteva mancare all'appuntamento...*

Tokyo - L'ultima edizione della celebre manifestazione videoludica nipponica si è svolta alle fine di agosto all'interno del *Tokyo Big Site*, il centro fieristico più grande del Giappone, situato a due passi dalla capitale e dotato di un enorme salone principale che misura più di 17.000 metri quadrati! A dispetto delle grandi dimensioni del giga-padiglione che ospitava la fiera le code all'esterno del centro erano impressionanti. Secondo la rete televisiva NHK che ha ripreso le fasi salienti spettatori. Niente in confronto agli afflussi registrati il sabato: 100.000 visitatori, cifra per altro preventivamente prevista da CESA, il gruppo responsabile dell'organizzazione dello show. A differenza della maggior parte delle fiere occidentali, il *Tokyo Toy Show* è una manifestazione aperta al pubblico e non solo agli "addetti ai lavori".

PlayStation ha letteralmente dominato la manifestazione nipponica e lo dimostra la quantità di titoli annunciati (164 contro i 110 per Saturn e i 14 per Nintendo 64). Per ciò che concerne i generi dominanti nella produzione ludica giapponese segnaliamo, nell'ordine, simulazioni (sportive e non), picchiaduro, avventure, sparatutto, azione, giochi di ruolo e puzzle.

Le più importanti software house hanno approfittato dell'occasione per presentare titoli attesissimi come *Arc the Lad 2* (Sony), *Final Fantasy VII* (Square) o il nuovissimo *Resident Evil 2* (Capcom, vedi anteprima). Assente ingiustificato: Nintendo, che anche quest'anno organizzerà uno show monotematico (il *Famicom Space World*, ribattezzato *Nintendo 64 Exhibition*).

All'interno del salone, oltre alle offerte videoludiche, erano presenti stand di negozi giapponesi ricolmi di gadget ispirati ai videogiochi che spaziavano dai costumi completi ispirati ai personaggi dei picchiaduro (offerti al modico prezzo di circa 30.000 yen...) fino alle *teleka* (carte telefoniche) per collezionisti.

Vi era anche una sala dedicata a giovani iscritti a popolari club di manga che mostravano e vendevano ad un folto pubblico di appassionati i loro nuovi *dounjinshi*. Questi ultimi sono albi a fumetti realizzati all'interno del club che, in molti casi, non hanno nulla da invidiare a quelli prodotti dalle grandi case editrici in quanto a realizzazione tecnica ed impaginazione. I soggetti della maggior parte degli albi in fiera erano incentrati sui videogiochi e non mancavano rivisitazioni in chiave erotica dei titoli più celebri.

Passiamo ora in rassegna le novità più interessanti...

Sony Computer Entertainment

Anche se lo stand Sony era in assoluto il più grande della fiera (almeno doppio rispetto a quello Sega), i titoli presentati

erano in larga parte già noti.

Sul fronte degli RPG, segnaliamo la presentazione delle versioni avanzate di ***Arc the Lad II*** e ***Wild Arms***, promettenti, ma ancora evidentemente incomplete. È stato ***Final Fantasy VII*** a rubare letteralmente lo show: le immagini del nuovo episodio della saga Squaresoft si susseguivano su un enorme schermo al centro della fiera. Impossibile non notarlo... Non sono mancate le sorprese, tuttavia. La più interessante era senza dubbio ***Beldeselba War Record***. Vagamente ispirato al classico sparatutto poligonale per Saturn, ***Panzer Dragoon***, il gioco mixa con savoir-faire le atmosfere di *Laputa* e *Porco Rosso*. Ugualmente interessante era il bizzarro ***Parappa The Rapper***, un gioco - se così si può definire - che ha come protagonista un giovane e promettente rapper deciso ad imparare l'arte del rappin' dai migliori artisti della sua città. Nei panni dell'eclettico Parappa dovremo imitare lo stile dei "maestri" e diventare una vera star musicale. Quando Ice Cube incontra il karaoke.

LA COMMERCIALIZZAZIONE DI SWEEPSATION DEEP È CONTEMPORANEA CON LA MESSA IN COMMERCIO DI UN NUOVO ELMETTO VIRTUALE PRODOTTO DALLA SONY CHE PERMETTERÀ DI GODERE MAGGIORMENTE DELLA SPLENDIDA ATMOSFERA DI GIOCO CHE ESSO INFONDE.

Sempre attinente alla musica è il nuovo ***Sweepstation Deep*** aka Depth. Presentato da Sony come un'applicazione di carattere "musical-interattivo", il gioco è può essere considerato una sorta di ***Ecco The Dolphin*** poligonale nel quale dovrete guidare un delfino attraverso vari mondi splendidamente realizzati. L'elemento più innovativo del gioco è comunque il particolare sistema di gestione del sonoro che reagisce ai movimenti del cetaceo permettendovi di avere una colonna sonora differente a ogni partita. Il prodotto include un editor versatile che consente di modificare gli oltre seicento pattern musicali differenti che costituiscono le varie musiche del gioco. Infine, in risposta ad un simile progetto targato Takara, Sony ha sviluppato un visore multimediale destinato a fornire al giocatore una "*esperienza di gioco definitiva*". Il ***Glasstron***, questo l'avveniristico nome, segna l'ingresso di Sony nella realtà virtuale a livello consumer. Abbiamo avuto modo di provarlo e ci è parso senza dubbio più leggero e comodo da indossare rispetto all'analogo elmetto Takara anche se il modello presentato in fiera era ancora un prototipo. Sony ritiene che il suo visore sia particolarmente adatto per giocare al suddetto ***Sweepstation Deep*** in quanto permetterà al giocatore di immergersi completamente nel fantastico mondo subacqueo. Attenti a non bagnarvi, potremmo aggiungere...

All'interno dello stand vi era anche una area dedicata alla promozione in Giappone dei giochi di produzione occidentale che presentava, riscuotendo un certo successo, le versioni nipponiche di ***Tunnel B1*** (qui chiamato ***Finalist***), ***Alien Trilogy***, ***Total NBA '96*** e ***Blast Chamber***.

Segnaliamo che ha riscosso un enorme successo la collana di titoli budget per PlayStation, tanto che Sony ha annunciato una nuova serie di giochi a prezzo economico: ***SideWinder USA***, ***Gundam***, ***DragonBall Ultimate Battle Z***, ***Hermy Hopperhead***, ***Super Robot Wars IV***, ***Choro Q***

Plus, Classic Road, Toukon Resident, Sentou Kokka Airland Battle saranno disponibili a partire dal 22 novembre al prezzo di 2800 yen cadauno (circa 30 mila lire).

Sega

I titoli presentati dalla Sega erano principalmente conversioni per Saturn da suoi coin-op. Nei vari monitor venivano mostrati *Virtua Cop 2, Fighting Vipers* e l'impressionante *Virtual On* che verrà commercializzato assieme al particolare joystick doppio utilizzato dal coin-op.

Era anche possibile vedere le versioni paziali per Saturn di *Shining The Holy Ark*, un gioco di ruolo in 3D visto in soggettiva sequel di *Shining Force*, e di *Daytona Usa Circuit Edition* graficamente più valido rispetto al primo episodio, ma ancora penalizzato da fastidiosi effetti di pop-up poligonale. L'unico elemento interessante del gioco sembra essere quindi la possibilità di giocarlo in rete tramite il nuovo modem del Saturn.

Capcom

La maggiore attrazione dello stand della casa di Osaka era indubbiamente il demo non giocabile di *Resident Evil 2* che segna un netto miglioramento - almeno dal punto di vista cosmetico - del già eccellente primo episodio. Ovviamente il tema dominante di tutto lo stand era l'interminabile saga di *Street Fighter* nelle sue varie incarnazioni: da *Alpha 2* (recensito sul numero scorso) a *Super Puzzle Fighter X* la cui versione PS-X è prevista per dicembre.

Erano in mostra anche *Star Gladiator*, che troverete recensito nelle prossime pagine e l'atteso *Marvel Super Heroes* (gennaio '97) che promette bene. Curiosando tra i monitor dello stand era possibile trovare anche *Megaman 8* e *Breath of Fire 3*, quest'ultimo davvero brillante.

Namco

Anche se può sembrare strano nello stand Namco era *Tekken 2* a farla da padrone, con numerosi esemplari affollati da sedicenti esperti del gioco ansiosi di dimostrare le loro abilità e soprattutto di provare il nuovo joystick sviluppato appositamente dalla Namco per i suoi picchiaduro poligonali. Stranamente questo stick presenta solo sei grossi tasti in superficie sacrificando i pulsanti L1 ed L2 in una posizione decisamente più scomoda.

Delusione per l'assenza della versione giocabile dell'atteso *Soul Edge* annunciata da Namco pochi giorni prima della fiera. Come precisato sul numero scorso, la versione Playstation sarà la 2.0 e conterrà tutti gli elementi grafici dell'originale con tanto di grano che ondeggia sotto l'effetto del vento e giochi di luce eccezionali.

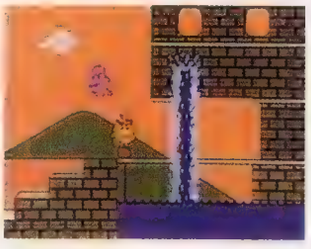
In più vi sarà una nuova splendida presentazione in FMV, nuovi costumi ed armi selezionabili (disegnati dai fan del gioco!), la possibilità di scegliere se giocare la versione 1.0 o 2.0 ed un *Edge Master Mode* che vi permetterà di vincere nuove armi da utilizzare poi nel gioco! Uscita prevista: 20 dicembre.

Passiamo ora al più modesto ma non meno atteso quarto volume della collezione dei classici Namco. Questa volta in *Namco Museum Vol. 4* il museo virtuale inserito nel gioco ha un aspetto decisamente più hi-tech, è composto di più piani e comprende un teatro affollato di personaggi Namco nel quale potrete vedere slideshow ed ascoltare le varie musiche dei giochi e una bibilioteca piena di informazioni sui vari giochi presenti nella compilation!

Dei cinque titoli previsti sono stati presentati solo i primi due: *Pac-land*, lo storico platform ispirato alla famosissima mascotte Namco, ed *Assault*, uno sparatutto a multi-scorrimento uscito nel 1988.

Poco ci era invece dato di sapere riguardo ai nuovi *Ace Combat 2* e *Time Crisis* dei quali non era possibile conoscere nemmeno la data di uscita. Il secondo titolo sarebbe la prima conversione da System 22, sarà molto interessante vedere come Namco riuscirà a convertire un gioco da una scheda dalle potenzialità notevolmente superiori all'hardware Playstation. Al momento sappiamo solo che la versione PlayStation è terminata al 25%.

Soul Edge era rappresentato alla fiera solo da due esemplari del coin-op.



Namco Museum Vol.4: ma questo è PacLand, lo riconosco! Sniff, sigh... (sospirone)

Dieci punti in più alle prossime recensioni Namco per le standiste manze presenti in fiera...

Lo stand Konami era uno dei più visitati, soprattutto la sezione dedicata al nuovo Vandal Hearts.

Decisamente interessante era anche lo stand nel quale era organizzato un torneo di *Smash Court Tennis*. Non era certo il gioco a catalizzare l'attenzione degli spettatori bensì le procaci standiste in tenuta da tennis che invitavano il pubblico presente a provare la versione Playstation del gioco. Un doppio era praticamente obbligatorio...

Square

Invece di inondare il pubblico di depliant ridondanti, Square offriva a tutti i visitatori un CD contenente una demo giocabile (la stessa inserita in *Tobal N°1*) del loro titolo più atteso, *Final Fantasy VII*. L'iniziativa ha reso pressoché impossibile avvicinarsi allo stand, a riprova dell'interesse per i gadget dei visitatori nipponici. Square ha distribuito oltre 100.000 copie demo, il che conferma l'enorme attesa per il settimo episodio della serie.

La brutta notizia è che *Final Fantasy VII* non sarà disponibile entro la fine dell'anno, ma solo a partire dal 31 gennaio '97. Il gioco sarà venduto in un cofanetto contenente tre CD al prezzo di 6.800 yen.

Sempre di *Final Fantasy VII* sono stati presentati due nuovi personaggi: il primo e Vincent, un misterioso uomo artigliato che sembra sia stato collegato in passato con la compagnia Shire. Il secondo si chiama Kett Si ed è una specie di chiromante che viaggia a cavallo di uno strano animale di nome moogle. I suoi attacchi ricordano quelli di Setzer di *FF6* in quanto sono tutti legati ai gioco d'azzardo. Sui numerosi schermi presenti all'interno dello stand era possibile vedere anteprime di altri prodotti molto attesi: *Bushido Blade* (previsto per il 20 dicembre), *Final Fantasy Tactis* e *Sa Ga Frontier*.

Konami

Nell'ambiente fieristico giapponese la Konami è da tempo conosciuta per la complessità architettonica dei suoi stand. Questa volta, la casa di *Contra* ha veramente superato se stessa, edificando una struttura intricata quanto un labirinto. Non sorprende che per consentire ai visitatori di orientarsi al suo interno, venivano rilasciate delle mappe all'entrata!

Il "labirinto" Konami era diviso in cinque aree principali: la prima era dedicata al suo nuovo rpg/war game per Playstation, *Vandal Hearts* la cui uscita europea è prevista per Natale. Il gioco presenta una parte di esplorazione analoga a quella dei canonici gioco di ruolo: questa sezione è caratterizzata da fasi di interazione con i vari personaggi e ricerca di equipaggiamenti e soldati. La seconda parte, decisamente più strategica è anche più affascinante e complessa. I combattimenti hanno luogo infatti in un terreno completamente realizzato grazie all'ausilio di poligoni. Gli scenari sono caratterizzati da colline ed avvallamenti che accrescono il grado di realismo della simulazione. La topografia virtuale non ha uno scopo meramente estetico, ma influisce sia sui movimenti che sugli attacchi delle vostre truppe.

Annunciamo l'avvenuta conversione in lingua inglese dello splendido rpg *Genso Suikoden*, la cui commercializzazione è prevista per novembre. Uscito in Giappone quasi un anno fa e basato su una antica novella cinese che narra la storia di 108 dissidenti che si riuniscono assieme per rovesciare il governo regnante. Ciò che rende questo titolo decisamente interessante è la possibilità di utilizzare nel proprio gruppo (composto

Lui ancora non lo sa ma sta arrivando un treno da non perdere...

Cogli l'opportunità di gestire in FRANCHISING uno dei nostri punti vendita.

GLOBAL GAME®

Diventare partner commerciali Global Game significa avere a disposizione:

Tutte le garanzie di un marchio di qualità, successo e notorietà

Un vasta gamma di articoli altamente richiesti e collaudati, dalle console, al software di tutte le marche, dai CD rom, ai IO

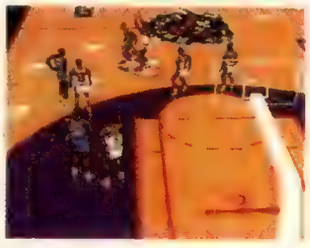
Oggi diventare affiliati Global Game significa far fruttare il Vostro capitale e conquistare il sicuro successo economico

Conoscenze commerciali di grandissima portata, basate sull'esperienza e sulla competenza di un'azienda leader

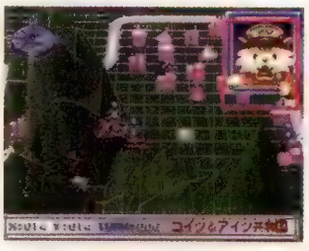
L'assistenza professionale e completa che si avvale anche di avanzati strumenti informatici

Per saperne di più: Global Game S.p.A.
Divisione Franchising
Via Villagrazia, 134 - 90126 Palermo
091/431331

J-League Jikkyou Winning Eleven '97unship, *un titolo più lungo no, eh?*



NBA PowerDunk 2 *(ovvero* NBA In the Zone 2*): meglio di Total* NBA?



ParoWars*: è abbastanza beota per i vostri gusti?*

In* Lighting Legend *sono stati inseriti alcuni elementi di avventura pere dare una maggiore varietà al gioco.

da sei elementi) tutti i protagonisti della storia avendo così un totale di 108 personaggi utilizzabili! L'adattamento è stato effettuato senza omettere nulla dalla versione giapponese: aspettiamoci quindi una conversione fedele all'originale, una volta tanto...

La seconda area era chiamata *Tokimeki World* in quanto dedicata interamente a ***Tokimeki Memorial***, una simulazione di playboy in perfetto stile "anime" divenuta un vero e proprio fenomeno di culto in Giappone. Al suo interno potevate trovare i vari sequel e conversioni del gioco per le principali piattaforme videoludiche oltre che la numerosa gadgettistica che lo riguarda. Era persino possibile farsi fotografare di fianco ad una sagoma di cartone a grandezza naturale dell'eroina del gioco!

Di fronte al *Tokimeki World* vi era una delle mete più ambite della fiera, il *Konami Theatre*, il cui accesso comportava un'attesa di oltre mezz'ora. Qui venivano proiettati numerosi videoclip illustranti i titoli Konami in fase di sviluppo per le varie console presenti sul mercato. Tra essi i più interessanti erano senza dubbio quelli riguardanti le novità per Nintendo 64 e, tra queste, soprattutto gli attesi ***Ganbare Goemon 5*** e ***Jikkyou J-league Perfect Striker***, senza dimenticare il tridimensionale ***Contra Wars*** e il bidimensionale ***Castlevania*** previsti per PlayStation.

Il *Konami Theatre* condivideva il suo settore con la sala *Multi-Vision*, una sala che conteneva oltre sessanta monitor di demo e novità. Da restare senza fiato. Nella sezione *Touch and Try*, caratterizzata da beta giocabili, svettavano i due nuovi sparatutto della saga di ***Parodius, Sexy Parodius*** e ***Jikkyou Ochaberi Parodius Forever With Me***, previsti rispettivamente per i mesi di novembre e dicembre, oltre che il nuovo war games ***Parowars*** la cui meccanica di gioco ricorda in parte lo splendido ***Dragon Force*** della Sega. L'unica differenza è che qui, invece di possenti maghi e cavalieri in sfavillanti armature, abbiamo eserciti composti dai tutti i personaggi provenienti dal *Paro World*. Aspettatevi quindi squadriglie di aerei da combattimento comandate da Aitsu e Koitsu e compagnie meccanizzate composte da mohai e panda. L'unico limite alla giocabilità è ovviamente apposto dalla lingua giapponese che costella i numerosi menù indicanti i vari mezzi ed equipaggiamenti, oltre che i vari ordini da impartire alle truppe. Non ci resta che sperare quindi in una eventuale "occidentalizzazione" del gioco.

Procede a ritmi serrati lo sviluppo di ***Metal Gear Solid*** che sembra non aver nulla da invidiare al nuovo ***Bio Hazard*** in quanto a dettaglio grafico. Attesissimo in Giappone (il precedente titolo della serie ha venduto più di un milione di copie!) ***Metal Gear Solid*** è previsto per i primi mesi del 1997.

Nel campo dei picchiaduro la Konami ha presentato ***Lighting Legend*** sviluppato parallelamente all'attesissimo ***Kumite***. ***Lighting Legend*** è un beat'em up poligonale dallo stile cartoonesco e dalla grafica decisamente dettagliata che presenta sette personaggi umani più uno strano esserino chiamato Moko Moko, che sembra un incrocio tra il Mokona di ***Rayearth*** e i Mu Mu di ***Jumping Flash***. Il particolare più interessante del gioco è rappresentato da uno story mode che lo avvicina a un digital comic, finalizzato a conferire maggior spessore alla storia di contorno del gioco.

Passiamo ora alla divisione sportiva che vedeva come titolo di punta la versione '97 dell'abbastanza deludente ***J-League Jikkyou Winning Eleven***. Dalle prime demo del gioco, previsto per il 22 novembre, sembra però che il suo seguito sia decisamente migliore. Segnaliamo l'implementazione del dettaglio grafico soprattutto per quanto riguarda l'aspetto dei giocatori, i cui movimenti sono riprodotti fedelmente utilizzando la tecnica del motion capture. Sono state aggiunte le nuove squadre iscritte quest'anno e sono stati perfezionati gli effetti sonori e il commento parlato, affidato al commentatore ufficiale televisivo della *J-League*.

Il secondo titolo sportivo presentato era ***NBA Power Dunkers 2*** (*aka* ***NBA In The Zone 2***). Previsto per fine novembre si differenzia dal primo titolo della serie, oltre che per una maggiore qualità grafica ottenuta con l'ausilio del motion capture e per la presenza di un editor delle squadre che vi consentirà di realizzare il vostro team preferito tra i vari giocatori presenti nel gioco.

Taito

Dopo i vari seguiti di ***Puzzle Bobble*** e ***Darius***, Taito sembra aver concentrato i suoi sforzi su Playstation. Lo dimostrano i tre titoli presentati in fiera. Il primo è l'imminente ***Psychic Force***, un picchiaduro poligonale caratterizzato dalla possibilità di effettuare scontri aerei e dalla presenza di devastanti colpi speciali, alla *Dragonball* per intenderci. Decisamente bella ed avvincente è anche la sua intro animata rappresentante tutti i personaggi del gioco in perfetto stile manga.

Il secondo gioco è la promettente simulazione automobilistica intitolata ***Ray Tracer,*** il cui sviluppo però sembra muoversi abbastanza lentamente dato che nessuna data di uscita è per ora stata rilasciata.

L'ultima novità presentata per Playstation è l'atteso seguito di ***Rayforce*** intitolato ***Raystorm***. Dotato di una qualità grafica decisamente superiore rispetto al primo titolo della serie la conversione di questo splendido sparatutto sembra però essere ancora agli stadi iniziali ed al momento non si conosce ancora la data in cui verrà commercializzato. ***X2*** ha già un rivale...

SNK

Le novità presentate SNK erano davvero poche. In pratica, l'unico titolo capace di attirare l'attenzione del pubblico è stata la versione di ***King of Fighters 96*** per Neo Geo. La conversione di questo splendido picchiaduro realizzato nell'inconfondibile stile SNK è già stata annunciata per Playstation, ma visti i lunghi tempi di sviluppo che sono occorsi per il precedente episodio, è molto probabile che non sarà ultimata prima del prossimo anno. Mancava inoltre la demo dell'attesa conversione di ***Samurai Spirits RPG***, il cui sviluppo ha subito un grande ritardo. Uscita prevista: primavera '97. Il gioco conterrà circa 4.500 locazioni differenti, 200 diversi attacchi speciali, un cast di trenta *seiyou* (doppiatori) differenti e un tempo di completamento di più di cinquanta ore di gioco! Sembra comunque che vi saranno alcune differenze tra le versioni (leggi personaggi e scenari completamente diversi) Neo Geo, Saturn e Playstation che dovrebbero uscire più o meno contemporaneamente.

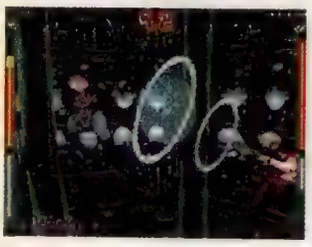
Hudson

In casa Hudson le novità erano veramente poche e si limitavano alla nuova versione di ***Bomberman*** per Nintendo 64, di cui al momento è stato annunciato solo che sarà poligonale, e per Saturn compatibile con il modem commercializzato da poco per la 32-bit della Sega. Grazie a questo nuovo add-on potranno giocare a ***Bomberman*** in rete fino a quattro giocatori contemporaneamente.

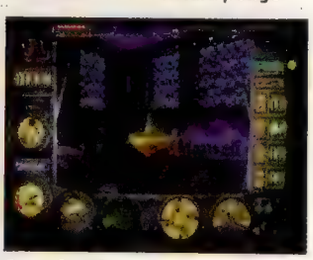
Takara

Grandi manovre in casa Takara. Presentata la versione praticamente ultimata di ***Shodringer***, un'avventura/rpg annunciata per Playstation mesi orsono, che dovrebbe essere distribuita a partire dal mese di dicembre.

Il secondo titolo presentato era ***Deep Sea Adventure***, una interessante avventura poligo-



Psychic Force, *picchiaduro imminentissimo da Taito.*



Deep Sea Adventure: *nel blu dipinto di blu...*

NON E' IL GIUDIZIO *U*NIVERSALE. E' LA PLAYSTATION *U*NIVERSALE

UNA console al posto di TRE

Vogliamo sconvolgere il mondo.
Finalmente una console universale dove puoi far girare tutte le versioni Pal Jap Eu

Solo con Global Game

GLOBAL GAME®

COMO 031/555088 MILANO 02/3451247 AGROPOLI (SA) 0974/826394
BARI 080/5569582 MESSINA 090/343724 BASTIA UMBRA (PG) 075/8011879
CATANIA 095/437383 MANTOVA 0376/229345 RAPALLO 0185/67021
TORINO 011/ 6693419 SESTO S.GIOVANNI 02/2481724 ISERNIA 0865/2030

PLAYSTATION UNI

659.000

ANCHE A RATE

IVA COMPRESA

l'offerta vale solo presso i negozi Global Game e gli affiliati autorizzati

NEWS UPDATE: JAMMA SHOW IN PILLOLE

Vediamo ora le ultime novità in arrivo dal Giappone iniziando con l'SNK che ha annunciato l'uscita di ***Samurai Spirits 4 Amakusa Kourin***. Come avrete capito dal titolo il quarto capitolo della saga a come protagonista Amakusa, il boss del primo ***Samurai Spirits***, che sembra fermamente deciso a ritentare la conquista del mondo dopo centocinquant'anni di esilio in una dimensione magica. Ai personaggi presenti nella terzo episodio ne sono stati aggiunti altri tre presi da ***SS2*** (Charlotte, Jubei e Tam Tam) e due inventati ex-novo chiamati Kazuki e Sogetsu Fuuma, molto simili nell'aspetto ma utilizzanti tecniche di controllo degli elementi all'opposto tra loro (Kazuki usa il fuoco e Sogetsu l'acqua). Vi sono però ancora due posti vacanti nello schermo di selezione dei personaggi quindi è probabile che al gruppo si uniscano altri combattenti (si parla di Cham Cham, la sorella di Tam Tam). Tecnicamente parlando, ***Samurai Spirits 4*** è un'evoluzione del ***3*** in quanto sembra condividere le stesse animazioni degli sprite e possedere la stessa meccanica di gioco. Ovviamente vi sono nuovi fondali, che ora scrollano sia orizzontalmente che verticalmente, e sono stati eliminati alcuni difetti del terzo capitolo come ad esempio l'estrema rapidità degli incontri risolta con il raddoppiamento dell'energia vitale a disposizione. Al **Jamma Show** la Capcom ha presentato un breve videoclip di dieci secondi della versione in fase di sviluppo di ***Street Fighter 3*** lasciando stupiti i presenti per la sua impressionante qualità grafica consentita dalla nuova scheda CPS-3. Al momento gli unici personaggi presentati appartenenti alle vecchie serie sono Ryu e Ken, mentre sono stati annunciati dieci nuovi personaggi il cui nome è al momento ignoto. Sembra tra l'altro che la casa di Osaka abbia negato la presenza di Chun Li nel gioco. In una fase decisamente più avanzata sembra essere lo sviluppo di ***Street Fighter Gaiden*** (che sembra verrà rinominato ***Street Fighter EX***) del quale è stato presentato un nuovo personaggio femminile chiamato Hokuto.

nale nella quale dovrete pilotare un piccolo sommergibile alla ricerca di vostro padre disperso nel fondo dell'oceano. Durante il vostro viaggio dovrete far fronte sia a numerosi enigmi, sia mostri che mezzi subacquei ostili che cercheranno d'impedirvi di portare a termine la vostra missione. ***Deep Sea Adventure*** è ormai agli stadi ultimali di sviluppo ed è atteso per la fine di dicembre.

Tre i titoli presentati della saga di ***Toshinden***: ***Toshinden Ura*** per Saturn, ***NiToshinden*** e ***Toshinden 2 Plus*** per PlayStation. Quest'ultimo non è che una versione migliorata del precedente titolo con alcuni bug grafici risolti e un numero maggiore di opzioni e tornei. L'elemento più interessante del gioco è comunque il suo bassissimo prezzo, circa 2.000 yen, meno di venticinquemila lire!

L'ultimo gioco presentato era ***Cobra the Psycogun***, un clone di ***Doom*** poligonale che, a discapito delle numerose innovazioni introdotte, ha lasciato indifferenti i visitatori.

Best of The Rest

Tra le altre novità presentate alla fiera vi è un non ben identificato puzzle game prodotto da Data East che sembra unire elementi di ***Puzzle Bobble*** e ***Crazy Cross***. Scopo del gioco: guidare un piccolo personaggio al fine di fargli allineare varie bollicine colorate con vari bonus per innescare le classiche reazioni a catena.

Sierra ha presentato un particolare gioco, previsto per l'estate prossima, chiamato ***Battle Bugs*** che in pratica è un mix tra ***Worms*** e un wargame. Dotato di prospettiva isometrica e una grafica decisamente cartoonesca, questo titolo vi vede al comando di un'armata d'insetti, ognuno dotato di un'abilità speciale, con la quale dovrete eliminare l'esercito controllato dal computer. Originale.

Allo stand della Tecmo dava bella mostra di sé ***Monster Farm***, una sorta di simulatore di allevatore di mostri da combattimento (!). Il giocatore deve allevare un cucciolo di mostro e addestrarlo fino a farne un perfetto combattente. Inizieranno quindi incontri e tornei. Molto nipponico.

Nel modesto recinto che delimitava l'area destinata alla Tonkin House era possibile assistere aduna conferenza riguardante il sequel di ***V-Tennis*** le cui caratteristiche però non sono ancora ben definite. Sembrano lontani i tempi di ***Super Tennis***... Decisamente maggior interesse ha destato il nuovo rpg ***Ode to the Sunset Era,*** il cui sviluppo dovrebbe essere ultimato entro dicembre. Anche se dotato di un aspetto grafico decisamente convenzionale, l'accattivante design dei suoi personaggi lo distingue dalla massa.

Jaleco presentava ***Tetris Plus***, ennessimo *divertissement* del classico puzze game russo. Uniche varianti degne di menzione sono l'aspetto grafico decisamente più vario e la presenza di avversari. Tra questi spicca un personaggio che ricorda in modo sospetto un certo idraulico di origine italiana...

Nello stand Victor il titolo più interessante era ***King of Boxing***, simulazione sportiva prevista per dicembre, dotata di sprite dalle dimensioni decisamente considerevoli. I suoi punti di forza saranno il vasto numero di colpi utilizzabili, tutti dotati di un estremo realismo nei movimenti, e una grande quantità di avversari (sembra) dotati di un ottimo algoritmo d'intelligenza artificiale.

Autentico mattatore dello stand di Pack-inVideo era ***Wing Over***, simulatore arcade di combattimento aereo caratterizzato da una notevole realizzazione tecnica e dalla compatibilità con il nuovo bi-joystick doppio (composto da uno stick e una manetta simili a quelle degli aerei da caccia moderni) che Sony ha recentemente introdotto sul mercato nipponico.

Zoom mostrava ***Zero Divide 2,*** il cui sviluppo è ormai praticamente concluso e annunciato per novembre. Si tratta della versione migliorata del precedente episodio, il che significa "*nuovi personaggi, nuove mosse e soprattutto un'azione di gioco decisamente più veloce e frenetica*". Ci siamo capiti...

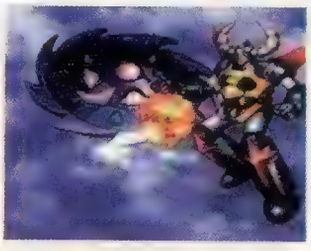
Da Asmik è in arrivo la versione Playstation di un classico gioco di strategia per PC conosciuto in occidente con il nome di ***Master of Magic*** e rinominato ***Civizard*** in Giappone. Infatti questo gioco è in pratica un ***Civilization*** in stile fantasy nel quale dovrete controllare un mago evolvendo la sua conoscenza ed i suoi possedimenti fino a riuscire a poter studiare la *spell of mastery*, l'incantesimo che vi permetterà di essere l'unico mago del pianeta annullando i poteri dei vostri avversari.

Passiamo ora ai titoli ispirati all'animazione giapponese parlando nuovamente di ***Shin Super Robot Taisen*** del quale sono stati rivelati i tre protagonisti del gioco (Ryusei Date, Aya Kobayashi e Raidis F. Branshutain) oltre che il loro

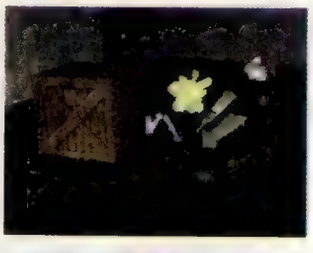
GIUSTO ALCUNE DELLE 28.000 PERSONE CHE HANNO VISITATO LA FIERA IL PRIMO GIORNO.

mech dallo stile decisamente gundamiano. E' stata annunciata la presenza del mitico Trider G7 tra i vari robot presi dalle serie robotiche e sono state mostrate le splendide scene d'intermezzo animate che vengono mostrate quando i vari mech utilizzano le loro armi più potenti.

Terminamo con il gioco ispirato alle avventure di ***Battle Angel Alita*** (***Gunnm*** in Giappone) in fase di sviluppo sempre dalla Banpresto e previsto per la primavera del '97. Dalle prime informazioni ricevute sembra un arcade adventure sullo stile di ***Bio Hazard*** anche se le immagini giunte in redazione non permettono di sapere se abbia la stessa qualità grafica del titolo a cui s'ispira.



***IL PASSAGGIO DAI SUPER DEFORMED AI ROBOT A DIMENSIONI REALI SEMBRA ABBIA DELUSO DIVERSI APPASSIONATI SELLA SAGA DI* SUPER ROBOT TAISEN.**



BATTLE ANGEL ALITA: *RESIDENT EVIL HA FATTO SCUOLA...*

ODE TO THE SUNSET ERA, UN RPG CHE BUTTA DAVVERO BENE...

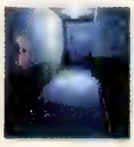
CIVIZARD: *UN PO' CIVILIZATION E UN PO' FINAL FANTASY VII...*

GLOBAL GAME

E' ancora aperta l'iscrizione al Club Global Game.

Iscriviti al nostro club Globa Game. Scoprirai tutte le grandi agevolazioni cui avrai diritto. L'iscrizione è di sole 10.000 lire annuali. Riceverai l'esclusiva Card personalizzata che ti darà l'opportunità di avere lo sconto del 10% sui software di tutte le marche e milioni di premi. Iscriviti oggi stesso presso i centri Global Game della tua città oppure telefona allo 091/431331.
Noi non la diamo a bere.

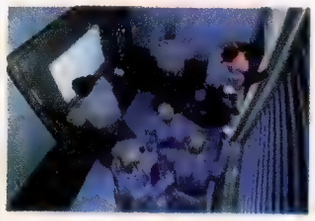
GLOBAL GAME Club



Bio Hazard 2

Dopo aver visto l'ennesimo film mediocre in cassetta, nella fattispecie *Lord of Illusions* di Clive Barker, ho concluso che se il genere horror non vuole estinguersi completamente deve mutare medium: se nel cinema arranca e fatica a trovare spazio e budget adeguati, in ambito videoludico domina letteralmente le classifiche di vendita. L'evoluzione dell'horror si traduce, quindi, in una trasmigrazione mediale: il videogioco offre la possibilità di dare forma al talento visionario di geniali scrittori (lo stesso Barker, Simmons, lo stanco King) e consente al fruitore di vivere quelle emozioni forti che negli ultimi film horror sono latenti. Capcom lo ha capito benissimo. Dopo aver sbriciolato ogni record di vendita grazie al primo *Bio Hazard* aka *Resident Evil* (oltre un milione di copie commercializzate in meno di sei mesi), il colosso nipponico si appresta a bissare il successo con l'inevitabile sequel. Presentato sotto forma di demo non giocabile durante la manifestazione nipponica, *Bio Hazard 2* (titolo non definitivo) è stato accolto con grande entusiasmo dagli otaku nipponici riunitisi a Tokyo. Completo solo al 30%, il seguito incorpora lo stesso engine del primo episodio, ottimizzato per visualizzare un numero maggiore di poligoni su schermi senza rallentare l'azione. Il giocatore è chiamato nuovamente a rivestire i panni virtuali dell'agente speciale dell'Alpha Team sopravvissuto a ***Bio Hazard***, Leon S.Kennedy o di Elza Walker, studentessa e motociclista che avevamo incontrato nel primo episodio (Chris Redfield e Jill Valentine nella versione americana). L'avventura si svolge ancora a Racoon City. L'inizio del gioco cita dal leggendario film di Romero *The Crazies* (*La città verrà distrutta all'alba*, come sempre inspiegabile la traduzione italiota) e dal sottovalutato *Assault on Precint 13* di John Carpenter: Leon è asserragliato nel dipartimento di polizia della città e viene assalito da orde di morti viventi assetati di cervelli umani. Se in *Terminator* è il mostro, il cyborg, il diverso a massacrare gli agenti, qui sono poliziotti-zombies a rendere la vita difficile all'unico umano. La dinamica di gioco ha subito un'accelerazione: l'azione appare molto più frenetica rispetto all'originale e i tempi sembrano essersi accorciati. Dal punto di vista cosmetico, i grafici Capcom hanno realizzato uno splendido *b-interactive movie*: l'attenzione ai dettagli è davvero notevole. Sparando a uno zombie a bruciapelo, ad esempio, l'uniforme del protagonista viene macchiata da un fiotto di sangue gelido (ricordate la celebre scena del braccio mozzato in *Tenebre* di Dario Argento? NdMBF) che permane fino al termine del gioco... E' inoltre possibile indossare corpetti a prova di proiettile e altre forme di protezione. La domanda che ci poniamo è una sola: ora che l'effetto novità è svanito, il sequel riuscirà a offrire reali innovazioni a livello di gameplay oppure Capcom si limiterà a perseguire la facile via della mera innovazione grafica (strategia adottata per l'interminabile saga di *Street Fighter*)? Il primo episodio, di fatto, era già il seguito di se stesso: la possibilità di giocare l'avventura interpretando due differenti personaggi raddoppiava letteralmente la qualità (e la durata) dell'esperienza interattiva. Non c'è dubbio che *Bio Hazard 2* sia destinato a diventare uno dei best seller del 1997: ci auguriamo solo che offra validi motivi per essere giocato... Per saperlo, non perdete i prossimi numeri di **Super PlayStation Console**.

RESIDENT EVIL *È IL GIOCO SU CD PIÙ VENDUTO NEL MONDO ED È ANCHE L'UNICO GIOCO PER IL QUALE LA DEFINIZIONE DI "FILM INTERATTIVO" NON SUONI RIDONDANTE...*



Titolo : **BIO HAZARD 2**
Casa : **CAPCOM**
Uscita : **MARZO**
N° Giocatori: 1
Genere : **AVVENTURA**

BASTIA UMBRA BASTIA UMBRA BASTIA UMBRA

BASTIA UMBRA BASTIA UMBRA BASTIA UMBRA BASTIA UMBRA

BASTIA UMBRA BASTIA UMBRA BASTIA UMBRA BASTIA UMBRA

I LOGHI E I MARCHI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

BASTIA UMBRA

Il grande centro global game in Umbria

Vienite a visitarci
potrete iscrivervi al nostro fantastico club Global Game.

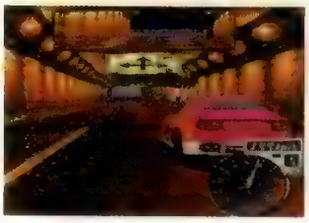
GLOBAL GAME

Via Bastiola,35 Bastia Umbra (Perugia) Tel. 075/8011879

Rage Racer

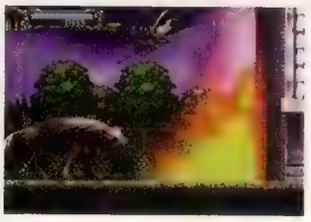
Come vuole la tradizione, il tre dicembre prossimo Namco introdurrà sul mercato nipponico una simulazione di corsa arcade. Dopo *Ridge Racer* (1994) e *Ridge Racer Revolution* (1995), autentici best-seller PlayStation è la volta di *Rage Racer*, sequel vero e proprio e non mero remix dell'ormai datato *Ridge Racer*. Insieme a *Soul Edge*, *Rage Racer* rappresenta il titolo di punta della nuova line-up Namco. Il nuovo racing game include quattro circuiti dichiarati + 1 segreto nonché quattro auto differenti. Gli scenari sono eterogenei: si passa da un tracciato ambientato in Europa (Mythical Coast) a Overpass City, percorso cittadino e collinare che si ispira alla topografia di San Francisco e Seattle. Spettacolare, dal punto di vista grafico il Lake Side Course che ricorda i paesaggi canadesi. Il quarto tracciato è l'iper-veloce Extreme Oval. Gli scenari sono caratterizzati da variazioni temporali (alba, tramonto, notte), come nei titoli precedenti. Per quanto riguarda le modalità di gioco segnaliamo, oltre a quelle classiche (sfida singola, sfida in link) anche il Grand Prix Mode. In questa sezione occorre piazzarsi nelle prime posizioni per poter accedere al livello successivo. Al termine di ogni gara si ottiene un bonus sotto forma di credito che è possibile investire per upgradare la propria vettura o addirittura acquistarne una più potente. Vincendo tutte e quattro le gare si accede a un quinto tracciato, ancora segreto. Le vetture sono del tutto inedite e configurabili dal giocatore. Secondo alcune voci di corridoio, i programmatori avrebbero inserito anche la Devil Car di *Ridge Racer Revolution*, selezionabile solo attraverso il classico cheat mode. Ma la grande domanda è: quale sarà il giochino del caricamento?

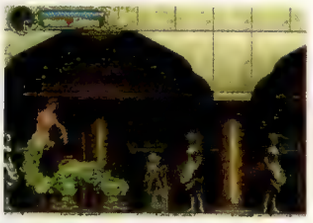
Incredibile ma vero: **Rage Racer** ***ricorda più*** **Out Run e Cruis'n USA** ***di Jarvis che*** **Ridge Racer...**



Titolo : Rage Racer
Casa : Bamco
Uscita : 3 Dicembre
N° Giocatori: 1-2
Genere : Guida

Dracula X





Revisto per la prossima primavera nel Paese del Sol Levante, il primo episodio a trentadue bit di *Castlevania* sta vivendo una gestazione particolarmente sofferta. Previsto quasi un anno fa, *Dracula X* ha subito almeno un paio di restyling grafici poderosi. E' il seguito ufficiale di *Dracula X* per PC Engine (noto come *Dracula XX* per Super Famicom). Sottotitolato Night *Symphony Beneath the Moon*, l'atteso gioco ci permette di interpretare diversi personaggi come Richter Belmont (l'eroe di *Castelvania IV* per Super Famicom), Maria Larnedd (protagonista nell'originale *Dracula X* per PC Engine Duo) e Adrian Fahrenheit Tepes, (il protagonista in *Castelvania III*). Ognuno di questi avrà la possibilità di usufruire di armi differenti come coltelli, fruste, rivoltelle per eliminare i numerosi mostri che incontreremo nel corso dell'avventura. Cronologicamente parlando, le vicende narrate si svolgono cinque anni dopo quelle di *Dracula X*. Per ciò che concerne la struttura di gioco, *Dracula X* si colloca a metà tra un action game e un gioco di ruolo. Questo comporta un ritorno a sezioni precedentemente completate alla ricerca di oggetti o indizi per superare ostacoli vari. La grafica, bidimensionale, è arricchita da una serie di effetti speciali, anche se la dinamica resta quella dei platoform più collaudati. Recensione imminente.

Sviluppato interamente in Giappone, **Dracula X** ***è previsto per aprile...***

Titolo : Dracula X
Casa : Konami
Uscita : Aprile
N° Giocatori: 1
Genere : Azione

VIDEOGAME AND
COMPUTER SHOP

VENDITA MATERIALE NUOVO ED USATO
PER QUALSIASI TIPO DI CONSOLE E COMPUTER!

sony
PLAYSTATION
pal
449.000

giochi
PLAYSTATION
a partire da
39.000

sony
PLAYSTATION
universale
599.000

PORTACI IL TUO
MATERIALE USATO
VERRA' VALUTATO
E PERMUTATO CON
ALTRO MATERIALE!

nintendo
ULTRA 64
UNIVERSALE
+ GIOCO
799.000

IMPORTAZIONE
DIRETTA DA TUTTO
IL MONDO!
SI EFFETTUANO
RIPARAZIONI E
MODIFICHE IN SEDE!

sega
SATURN
usa
489.000

giochi
SATURN
a partire da
49.000

sega
SATURN
usa + sega rally
549.000

ACTION GAME è a Milano in Via Lecco, 2
(Tram 29 - 30, MM1 P.ta Venezia)
TEL/FAX
02/2043300

ORARI NEGOZIO
DA LUNEDI' A VENERDI' MATTINA: dalle 10:00 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:00
SABATO MATTINA: dalle 09:30 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:30
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Tutti i Marchi ed i Loghi appartengono hai legittimi proprietari. I prezzi si intendono compresi di I.V.A. Offerte valide fino ad esaurimento scorte.

Guts 'n' Garters

(Sopra) Ecco a voi in tutto il loro splendore Guts e Garters themselves. Il piccoletto invece è il Generale Wort, il cattivo del gioco.

In passato ci era già capitato di trovarci di fronte a videogiochi con personaggi dai nomi alquanto beoti ma, sicuramente, Hank "Guts" Carter e Stacy "Garters" Pringle sono veramente il top. Detto ciò potete pure stare tranquilli: non si tratta dell'ennesimo, pallosissimo, film interattivo. Infatti, memori delle enormi batoste prese dai loro colleghi, i ragazzi della Ocean hanno deciso di accantonare (almeno per il momento) le varie avventure grafiche che avevano in cantiere per dedicarsi allo sviluppo di un titolo di guerriglia extra-urbana che rappresentasse una sorta di evoluzioni dei cari e vecchi ***Commando, Green Beret, Time Commando*** e ***Cabal***.

Nacque così questo *Guts 'N' Garters*, un gioco nel quale ci troveremo impegnati in una serie di scontri all'ultimo proiettile nel tentativo di eliminare qualsiasi cosa (animata o meno) faccia la propria comparsa sullo schermo. Questa volta però, a differenza dei titoli sopracitati, lo schema di gioco è costiutito da una serie

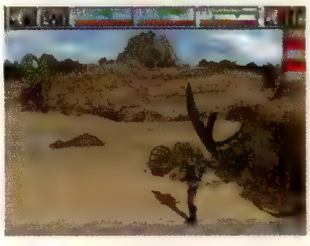
1

2

3

Titolo : **Guts'n'Garters**
Casa : **Ocean**
Uscita : **1997**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Arcade**

di locazioni tridimensionali interamente renderizzate. Per realizzarle i programmatori della Ocean si sono avvalsi di un particolare tool grafico studiato appositamente per l'occasione dai Magic Canvas (il team che sta curando lo sviluppo del gioco) e che risponde al nome di *TerrainAnimation*. In accordo con quanto detto dal manager della Ocean che segue questo gioco, questa tecnica ha consentito di realizzare fondali composti da ben 256 piani di profondità, così da permettere ai vari personaggi di muoversi in tutta libertà lungo i vari background che compongo lo scenario di gioco.



Riempimo la Broda

Il plot che sta dietro a *Guts'n'Garters* è veramente banale: i nostri due eroi infatti si trovano paracadutati su di un'isola apparentemente deserta, nella quale si trova il quartier generale di un fanatico militare di nome Wort che, spinto da un insaziabile desiderio di conquista, sta cercando di costruire un esercito di androidi con il quale lanciarsi alla conquista del mondo. Toccherà a voi, nei panni di Guts o Garters, riuscire a fermare il folle piano del dittatore cercando al contempo di liberare la solita serie di poveri ostaggi indifesi. Il gioco si svolge attraverso una serie di schermi a scomparsa (niente scrolling quindi) in perfetto stile shoot 'em up con il dinamico duo impegnato nell'eliminazione di qualsiasi essere si azzardi a fare la propria comparsa su schermo. Il sistema di controllo permette ai vari personaggi di spostarsi in tutte le direzioni senza eseguire rotazioni o altri strani movimenti, ma semplicemente spostando il pad nella direzione desiderata. La versione finale del gioco sarà costituita da 122 diversi stage ai quali si affiancheranno oltre 600 diverse animazioni (e questo solo per quel che riguarda gli oggetti presenti sul fondale), 3.000 effetti sonori diversi e 9 tipi di armi tra i quali vi segnaliamo un lanciarazzi a ricerca calorica (utilissimo per abbattere gli elicotteri nemici) e una serie di mine con tanto di detonatore a distanza! Se solo non avessero questi cavolo di soprannomi...

CRAZY

via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono - Fax
02/2620680

vendiamo per VOI il vostro usato

SONY PLAYSTATION CENTER

Videogiochi da tutto il mondo

vendita computer
e accessori

VENDITA GADGET

magliette, poster, CD musicali
e video giapponesi

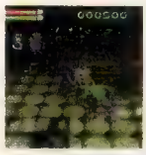
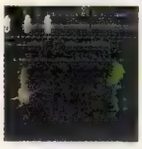
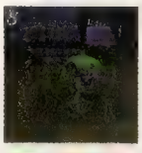
SONY PSX
L. 449.000

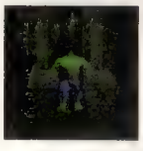
DISPONIBILI TUTTI I TITOLI
PC - CD ROM

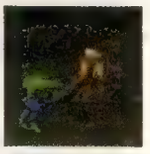
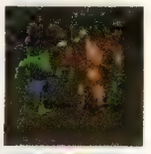
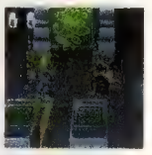
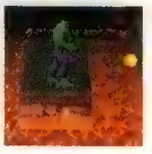
DISPONIBILE
LISTINO
RIVENDITORE

Incredible Hulk - The Pantheon Saga

Il passaggio dalla grafica in bitmap a quella 3D ha contribuito a rendere Hulk molto spettacolare. Chissà se anche la giocabilità si rivelerà all'altezza della situazione...

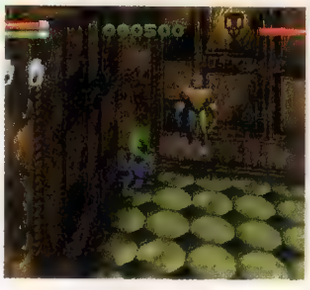
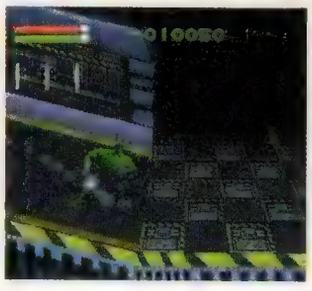
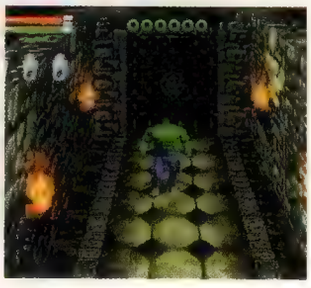






Probabilmente ben pochi di voi si ricorderanno di una serie di vecchi cartoni animati dell'*Incredibile Hulk* usciti parecchio tempo fa. Si trattava della storia di un povero scienziato che, coinvolto suo malgrado in un terribile esperimento, si trasformò in un enorme gigante verde. Da quel momento in poi ogni volta che il dottor Banner si arrabbiava, il suo aspetto mutava trasformandolo in quel famoso personaggio della Marvel che tutti noi conosciamo con il nome di Hulk. Ora, direttamente dalla Eidos Interactive, è arrivato fresco fresco per noi l'ultimo gioco basato sulle avventure del forzuto gigante verde. Ad essere onesti bisogna ricordare che i tentavi fatti in passato di creare un buon gioco sfruttando il caro Hulk si sono rivelati sempre delle mezze delusioni, così ora tocca ai ragazzi della Eidos tentare di realizzare un prodotto che si dimostri all'altezza della fama del suo protagonista. Fin dalle prime battuto di gioco però ci si accorge immediatamente che il titolo in questione è profondamente diverso dalla maggior parte degli action game usciti fino ad ora. La telecamera è infatti posta alle spalle del nostro personaggio, mentre la visuale di gioco risulta leggermente rialzata consentendo così di creare una perfetta immagine tridimensionale dell'ambiente circostante. Detto ciò ed esaminando un po' più in profondità il prodotto, appare chiaro che questo *Incredible Hulk* risulta una sorta di mix tra un beat 'em up e un'avventura caratterizzata da una discreta varietà di locazione alle quali si affiancano una serie di mosse in perfetto stile *Mortal Kombat*. Nonostante i diversi punti in comune, soprattutto a livello di struttura, con i suoi predecessori bidimensionali, questo gioco risulta comunque dotato di una maggiore varietà e complessità, il che è imputabile principalmente alla grande libertà di movimento e di azione derivante dall'ambiente tridimensionale nel quale ci troveremo ad operare. Oltre a ciò bisogna anche aggiungere che i ragazzi della Attention to Detail (il team di sviluppo che ha curato questo *Hulk*) non si sono solo occupati di fornire al gioco un look e un aspetto grafico molto accattivante ma hanno anche cercato di creare una storia che, anche a livello di trama, offrisse qualcosa di effettivamente diverso liberando il povero giocatore da quei maledettissimi plot a base di scienziati pazzi e dittatori in pensione.

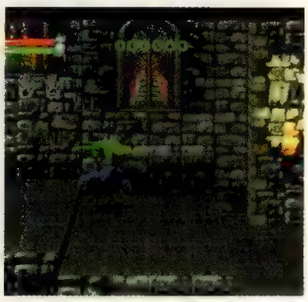
Titolo : Incredible Hulk
Casa : Eidos Int.
Uscita : Gennaio
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura

Forza, qualcuno deve fare la solita battuta sul fatto che l'Incredibile Hulk sia verde dalla rabbia o che si trovi momentaneamente al verde?

Dave Gnomo

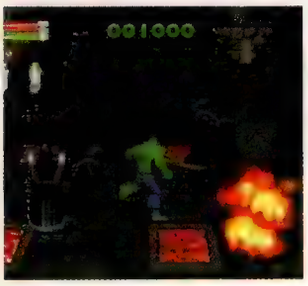
Così questo game è stata realizzato dalla collaborazione tra Eidos e la Attention to Detail; chissà che cavolo di gioco sarà mai venuto fuori? Bah, apparentemente il risultato ottenuto da questi due team sembrerebbe un titolo piuttosto simile a *Doom*, eccezion fatta, ovviamente, per la visuale del gioco che in questo caso non si avvale della consueta inquadratura in prima persona. Vi troverete così a vagare lungo i vari livelli cercando oggetti e percuotendo nemici che, in questo caso però, si riveleranno particolarmente ostici. Detto ciò bisogna comunque notare che, nonostante i vari scontri risultino piuttosto cruenti, i ragazzi della Attention to Detail sono stati "limitati" nella loro opera da un dictat della Marvel che non ha permesso loro di far combattere Hulk contro altri esseri umani. Questo ha fatto sì che, purtroppo, la maggior parte dei nemici presenti in questo gioco non siano altro che semplici e meschini robot quindi, cari i miei ragazzi,

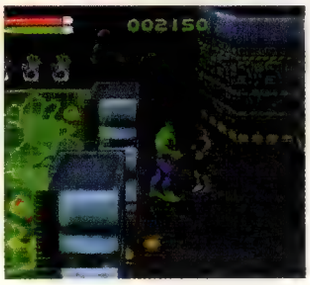


potete pure scordarvi di vedere zaffate di sangue modello ***Resident Evil*** o ***Project Overkill***. A compensare parzialmente ciò c'è comunque il fatto che il nostro Hulk sarà dotato di un repertorio di mosse piuttosto vario e complesso che includerà pugni, calci, prese, spallate, salti assortiti oltre a un battimani dagli effetti veramente devastanti. Bisogna comunque dire che il tutto risulterebbe abbastanza noioso e monotono se il gioco non fosse anche caratterizzato dalla presenza di qualche puzzle. Fortunatamente i ragazzi della Eidos, memori degli errori passati, hanno pensato bene di inserire tutta una serie di rompicapi che costringeranno il nostro omone dalla pelle verde a far funzionare non solo i suoi poderosi muscoli, ma anche il suo piccole e limitato cervello. A questo punto però sorge spontanea una domanda: ma per caso, non è che avremo anche la possibilità di trasformarci nel caro Dottor Banner per risolvere questi enigmi? Beh, ragazzi mi dispiace, ma in questo caso la risposta è no. Infatti in questa sua nuova avventura il caro Hulk manterrà sempre e solo la propria forma di gigante verde permettendovi così di avere a disposizione un'invidiabile massa muscolare alla quale dovrete unire i vostri poderosi cervelli!

Credibile Hulk?

Per la trama di questo gioco i ragazzi della Attention to Detail hanno preso spunto dalla *Pantheon Saga*, una mini-serie uscita qualche tempo fa che vedeva il nostro Hulk impegnato nel tentativo di farsi accettare in quella che, di primo acchito, poteva sembrare l'ennesima congrega di supereroi modello Justice League. Così il primo obbiettivo che dovrete riuscire a raggiungere sarà quello di sconfiggere tutti gli altri membri del Pantheon in modo da provar loro la vostra abilità ed essere così accettati come soci onorari del club. In totale vi troverete a dover affrontare ben 17 diversi tipi di personaggi, 13 dei quali saranno costituiti da boss che dovrete fronteggiare e sconfiggere lungo una interminabile serie di sotto-livelli.
Una volta che sarete riusciti a farvi accettare nel club vi verranno assegnati tutta una serie di obiettivi che vi costringeranno a viaggiare attraverso l'intero globo. Fortunatamente, visto che si tratta di un gioco enorme, al termine di ogni livello vi verrà affibiata una password grazie alla quale potrete registrare la vostra posizione senza dover essere per forza in possesso delle ormai consuete memory card. Facendo quindi quattro conti, in totale, questo ***Incredible Hulk*** sarà composto da cinque differenti missioni ognuna della quali si basa su un particolare fumetto al termine delle quali vi troverete impegnati in un violentissimo scontro contro il caro e buon Maestro. Inoltre, prima di arrivare al cospetto del sopracitato cattivone interplanetario, il nostro caro Hulk sarà costretto ad eliminare tutta una serie di nemici tratti direttamente dal pantheon greco che includeranno tra le loro fila niente popò di meno che Ercole, Ulisse e Atlante, ai quali si aggiungeranno poi tre cattivoni di antica fama hulkiana come Vector, X-Ray e Iron Clad.





Hulk, Hulk, Hulk

Nonostante non abbiamo ancora avuto modo di testare a fondo una versione completamente giocabile di ***Incredible Hulk - The Pantheon Saga*** saremmo dei bugiardi se non vi dicessimo che il gioco ci ha impressionato molto positivamente. Certo, sono d'accordo, quello che conta è la versione finale del prodotto tuttavia, detto ciò, rimane comunque evidente che, già da queste prime immagini e dalle sequenze che abbiamo avuto modo di ammirare, il titolo qui presente promette davvero bene. Speriamo solo che i ragazzi della Attention to Detail riescano effettivamente a mantenere tutte le promesse che ci hanno fatto anche perché, in caso contrario, non so proprio quali potrebbero essere le reazione del loro "fedele" compagno dalla pelle verde!

Ne dimostra molti di più onestamente, ma in realtà il nostro Hulk ha poco più di una trentina di anni. Visto cosa succede ad arrabbiarsi troppo spesso?

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 96
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION USA/JAP

ALIEN TRILOGY	L.116.000
BUSHIDO BLADE	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CYBERSPEED	L.116.000
COOL BOARDERS	TEL
BIO HAZARD	TEL
GO GO GO	TEL
DRAGON BALL Z	L.129.000
DRAGON BALL Z 2	TEL
FADE TO BLACK	TEL
F1 NIPPON	TEL
HYPER RALLY	L.149.000
X-MEN ATOM OF THE CHILDREN	TEL
LOADED	L.99.000
KING OF FIGHTER 95	TEL
MACROSS	TEL
MEGA TUDO 2096	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.149.000
NHL FACE OFF	L.116.000
NAMCO 2	L.149.000
NBA IN THE ZONE	L.116.000
NEED FOR SPEED	L.116.000
OVER BLOOD	L.149.000
PO'ED	L.109.000
PSYCHIC FORCE	TEL
PROJECT OVERKILL	L.109.000
PUZZLE BOBBLE 2	L.149.000
RACING GROOVY	TEL
RANMA 1/2	TEL
SAILOR MOON SUPER S	L.149.000
SAMURAI SHOWDOWN 3	L.149.000
SHADOW STRUGGLE	TEL
STAR GLADIATOR	TEL
STREET FIGHTER ZERO 2	L.149.000
S.SOCCER CHAMP	TEL
SOUL EDGE	DICEMBRE
TEKKEN 2	L.149.000
VAMPIRE HUNTER	TEL
VOLANTE + PEDALIERA	L.159.000
V-TENNIS 2	TEL
JOYPAD PSX	L.49.000
JOYPAD SONY	L.55.000

CONTINUA USA/JAP:	
ARC THE LAD 2	TEL
BUSHIDO BLADE	TEL
FINAL FANTASY VII	DICEMBRE
NASCAR RACING	L.105.000
PERFECT ELEVEN	TEL
RAGE RACER	DICEMBRE
SEXY PARODIUS	TEL
STONE WALKER	
WILD ARMS	TEL
MEMORY CARD 120 B	L.95.000
VOLANTE	L.139.000

PLAYSTATIONEURO

ALIEN TRILOGY	L.99.000
ADIDA POWER SOCCER	L.99.000
BATMAN FOREVER COIN OP	TEL
CRASH BANDICOOT	TEL
DAVIS CUP TENNIS	L.99.000
DESCENT	L.95.000
DESTRUCTION DERBY 2	TEL
DOOM	L.93.000
DISCWORLD	L.69.000
EXTREME GAMES 2	L.93.000
EXTREME PINBALL	L.99.000
F1	L.99.000
FIFA 96	L.79.000
FIFA 97	TEL
NBA LIVE 96	L.99.000
NAMCO TENNIS SMASH COURT	TEL
NBA JAM EXTREME	TEL
NEED FOR SPEED	L.99.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	TEL
ON SIDE SOCCER	L.99.000
RESIDENT EVIL	L.109.000
SAMPRAS EXTREME TENNIS	TEL
S.MOTOCROSS	TEL
TEKKEN 2	L.109.000
TOMB RIDER	TEL
TOTAL NBA 96	L.85.000
TRACK & FIELD	L.99.000
WIPEOUT 2097	L.109.000
S.MOTOCROSS	TEL

Titolo : **RELOADED**
Casa : **GREMLIN INT.**
Uscita : **DICEMBRE**
N° Giocatori: **1 – 2**
Genere : **SHOOT 'EM UP**

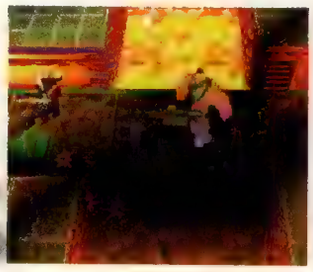
ReLoaded

Con un pizzico di ultraviolenza digitale, Gremlin cambia le carte in tavola...

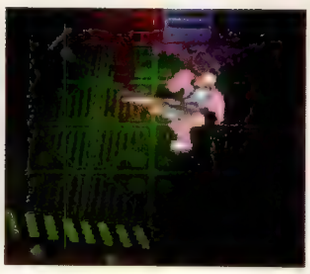
Ian Stewart, leader di Gremlin Interactive, è il classico self-made man, un uomo che si è "fatto da solo". Tredici anni fa si è buttato a pesce nel mercato dei videogiochi aprendo un piccolo negozio nel centro di Sheffield, a una cittadina a nord di Barlassina. Allora i microcomputer a otto bit si vendevano come il pane. Commodore 64 e Spectrum Sinclair dominavano le scene, *Manic Miner* era il titolo più giocato dai pischelli e il cacciavitino per regolare l'azimuth dei dannati registratori a cassetta era l'articolo di ferramenta più venduto in assoluto. Ma la mera distribuzione di videogiochi non soddisfava il nostro Stewart. No, Ian voleva produrli, i videogiochi. Fu così che, un mattino di marzo, decise di fondare Gremlin Graphics, una piccola ma promettente casa di produzione ludica. Uno dei primi prodotti commercializzati, *Monty Mole* vendette parecchie copie e divenne uno dei titoli a otto bit più venduti in Inghilterra nei primi anni ottanta. Il successo di *Monty Mole* fu seguito da altri piccoli classici come *Thing on a Spring* e *Way of the Tiger*, che riscossero enormi consensi di critica e di pubblico. Gremlin divenne presto sinonimo di qualità. In effetti era una delle poche etichette capaci di conciliare innovazione e gameplay, bizzarria e marketing. Ma con il passare del tempo, la software house situata nella regione dello Yorhshire si imborghesì paurosamente, standardizzando la propria produzione e perdendo l'intraprendenza dei primi anni. Gremlin abbandonò il suffisso Graphics e finì per produrre immondi cloni sonichiani come *Zool*. In un certo senso,

Per la gioia di grandi e piccini ecco a voi Mamma fresco di rendering. Tutti i personaggi di ReLoaded sono stati inizialmente disegnati da Jason Brashill (2000AD anyone?) e in un secondo tempo "renderizzati" da un team di grafici della Gremlin. Il risultato? Beh, lo vedete in queste pagine...

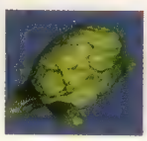
sembrava che Gremlin fosse morta con Amiga. Non è stato così. Il mercato non poteva permettersi di perdere Gremlin. No, a dire il vero è Gremlin che non poteva permettersi di perdere il mercato, ma va bene lo stesso. La rinascita della casa di Stewart coincide con l'affermazione di PlayStation sul mercato europeo e, più in generale, planetario. *Actua Soccer*, la simulazione calcistica che ha inaugurato l'etichetta Actua Sports, ha venduto il quadruplo di copie di Fifa Soccer in Gran Bretagna nonostante i palesi bug che affliggevano la versione finale. Ma è noto che i giochi di calcio si vendono comunque: a US Gold bastò cambiare il titolo di un vecchio gioco e riproporlo come *World Cup Carnival* per smerciare uno sfacelo di pezzi. Ma questa è storia e comunque sono anni che Capcom fa lo stesso tra l'indifferenza generale. E arriviamo a *Loaded*, il videogioco più violento degli ultimi anni. A conferma che sangue, gore e splatter fanno vendere (*Mortal Kombat* insegna) anche a discapito di una dinamica di gioco tutt'altro che vincente, *Loaded* ha totalizzato oltre 250.000 pezzi in un giorno in U.K. *"L'impatto di* Loaded *sul mercato è stato dirompente* - commenta uno Stewart raggiante - *Si è trattato di un successo commerciale incredibile: il gioco ha venduto 100.000 pezzi negli Stati Uniti in meno di due mesi, il che è stupefacente se si considera che l'humor che lo permea è tipicamente inglese e quindi poco esportabile. Questo significa che quasi un possessore di PlayStation su sei ha comprato una copia del gioco..."*
Il sequel era inevitabile, giusto? Beh, non proprio. Nessuno aveva pensato a realizzare un secondo episodio se non quando la popolarità di *Loaded* era



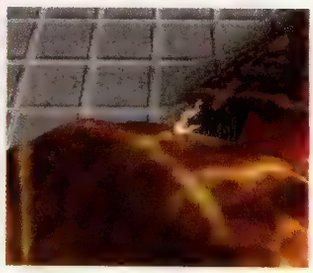
Bounca, lo psicotico dalla dentatura d'acciaio già star di Loaded torna, più incacchiato che mai, in ReLoaded.



Come tutti i personaggi del gioco, anche Bounca ha subito un lifting grafico poderoso. Ora, infatti, assomiglia a Elvis.



Sister MagPie, suora cyborg, è una dei due nuovi "eroi" di ReLoaded. Un tipino davvero esplosivo.



ReLoaded fa uso abbondante di morphing del terreno, il che significa che i fondali si modificano in tempo reale.

PERGIOCO®

PLAYSTATION videogiochi

A-TRAIN	99.900
ACQUANAUTE	99.900
ACTUA GOLF	99.900
ACTUA SOCCER	99.900
ADIDAS POWER SOCCER	99.900
AGILE WARRIOR	99.900
ALIEN TRILOGY	99.900
ANDRETTI RACING	99.900
ASSAULT RIGS	99.900
BLAM! MACHINE HEAD	99.900
BROKEN SWORD	99.900
BUBBLE BOBBLE	99.900
BUST A MOVE 2	99.900
CASPER	99.900
CRESSIDA	99.900
CRITICOM	99.900
CYBERIA	99.900
CYBERSPEED	99.900
D	99.900
DARK STALKERS	99.900
DAVIS CUP TENNIS	99.900
DESCENT	99.900
DOOM	99.900
EXTREME PINBALL	99.900
FADE TO BLACK	99.900
FIFA SOCCER 96	99.900
FINAL DOOM	99.900
FORMULA 1	99.900
GALAXY FIGHT	99.900
GEX	99.900
GUNSHIP	99.900
HEBEREKE'S POPOITTO	99.900
HI OCTANE	99.900
IMPACT RACING	99.900
IN THE HUNT	99.900
JOHNNY BAZOOKATONE	99.900
JUMPING JACK FLASH!	99.900
JUSTICE TEAM	99.900
KILEAK THE BLOOD	99.900
KILLING ZONE	99.900
CRAZY NBA	99.900
LOADED	99.900
LONE SOLDIER	99.900
MADDEN 97	99.900
MANGO MUSEUM VOL.1	99.900
NBA In the Zone	99.900
NBA LIVE 96	99.900
NEED FOR SPEED	99.900
NFL GAME DAY	99.900
NHL FACE OFF	99.900
NOVASTORM	99.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EXTR	99.900
OLYMPIC GAMES	99.900
OLYMPIC SOCCER	99.900
ONSIDE	99.900
PANZER GENERAL	99.900
PENNY RACER	99.900
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	99.900
PGA TOUR GOLF 96	99.900
PRIMAL RAGE	99.900
PRO PINBALL THE WEB	99.900
RAGIN SKIES	99.900
RAPID RELOAD	99.900
RAYMAN	99.900
RESIDENT EVIL	99.900
RESURRECTION Rise of Robots 2	99.900
RETURN FIRE	99.900
REVOLUTION X	99.900
RIDGE RACER REVOLUTION	99.900
SHELLSHOCK	99.900
SHOCKWAVE ASSAULT	99.900
SKELETON WARRIORS	99.900
SLAM 'N JAM	99.900
SPACE HULK VENGEANCE	99.900
STARBLADE ALPHA	99.900
STARFIGHTER 3000	99.900
STREET FIGHTER ALPHA	99.900
TEKKEN 2	99.900
THUNDERHAWK 2	99.900
TIME COMMANDO	99.900
TOBAL NO 1	99.900
TOP GUN	99.900
TOSHINDEN 2	99.900
TOTAL ECLIPSE TURBO	99.900
TOTAL NBA	99.900
TRUE PINBALL	99.900
VIEWPOINT	99.900
WILLIAMS ARCADE GREATEST HITS	99.900
WING COMMANDER III	99.900
WIPE OUT	99.900
WIPE OUT 2097	99.900
X-COM Enemy Unknown	74.900

PLAYSTATION italiana 399.000 lire

accessori

cavi&connessioni&vari

CAVO LINK PLAYSTATION	49.000
CAVO RGB PLAYSTATION	29.900
CAVO SCART EURO-AV 10MT	34.900
CAVO SCART PSX	24.900
MULTI TAP PLAYSTATION	79.900
MOUSE PLAYSTATION	39.900
MEMORY CARD SONY	49.900
MEMORY CARD 8 mega	99.900

controlli per corse

PERIPHER VOLANTE PSX	119.900
MAD CATZ VOLANTE PSX	149.900

joysticks

JOYSTICK ANALOGICO	124.900
PSX ARCADE JOYSTICK	69.900
SPECIALIZED JOYSTICK	119.900

joypads

CONTROL STATION PAD	49.900
CONTROLLER ASCII	39.900
CONTROLLER ORIGINALE	59.900
CONTROLLER PSX	49.900
MEGACON PAD 8 VELOCITA'	39.900
PSX1 BASIC PAD	34.900
PSX1 UNIPRACE PAD	49.900
STATION MASTER PAD	79.900

A BRESCIA

il nuovo negozio PERGIOCO,

in via Trieste 4/A,

fra piazza Duomo e via Dieci Giornate.

vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate 02 / 29524256

Consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire.

Risposta immediata sulla disponibilità di magazzino.
I prezzi comprendono IVA e POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

PERGIOCO®

MILANO via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

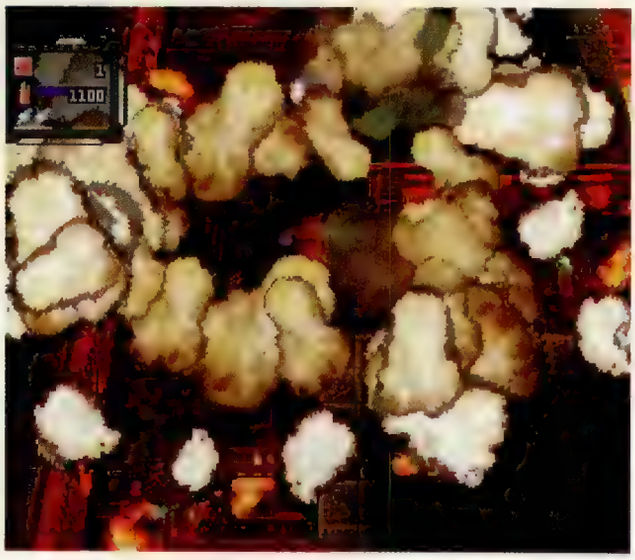
MILANO via ALDROVANDI
MM1 Lima - angolo via Filzio

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111
Metro Ottaviano - quartiere Prati

BRESCIA via TRIESTE 4/A
Fra Piazza Duomo e via Dieci Giornate

(CH) LUGANO Q.re MAGHETTI 20
nel centro storico culturale

PERGIOCO® Point **MONZA (MI) via CAIROLI 5**



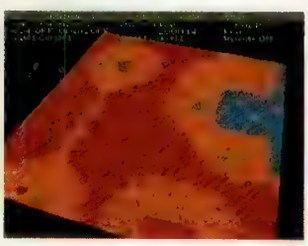
cresciuta al punto tale da rendere moralmente obbligatorio spremere i consumatori PlayStation ancora un pochino. E qui saltiamo fuori noi di *Super PlayStation Console* con uno speciale bello bello...

IL RITORNO DI GRASSO, BRUTTO E BASTARDO

Se *Escape from LA* non è che un palese remake di *Escape from New York*, ***ReLoaded*** può essere considerato un sequel mascherato. Tanto per cominciare, la trama del nuovo gioco Gremlin non è che una mera rielaborazione di quella di ***Loaded***. Apparentemente sconfitto dopo un appassionante scontro (semi)finale, la nostra nemesi alias *Grasso Brutto Bastardo* è in realtà riuscito a fuggire e a trovare un nuovo corpo ospitante, nella fattispecie Manuel Auto, un metal-meccanico di Peschiera Borromeo.

Nei panni di un team di sei mercenari alla *Lobo* dovrete maciullare il laido prima che possa potenziarsi a tal punto da diventare indistruttibile. Quattro di questi sono delle vecchie conoscenze, mentre due sono inediti. Ritroviamo con piacere *Mamma*, *Bounca*, *Butch* e *Cap'n Hands* e

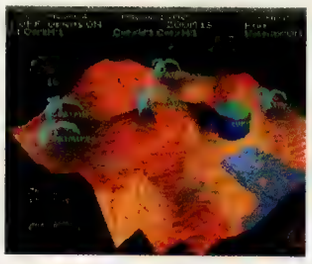
UNA COSA CHE IN RELOADED NON MANCA SONO LE ESPLOSIONI. CIASCUN PERSONAGGIO POSSIEDE UNA SMART BOMB IN GRADO DI DISTRUGGERE TUTTO QUELLO CHE APPARE SULLO SCHERMO.

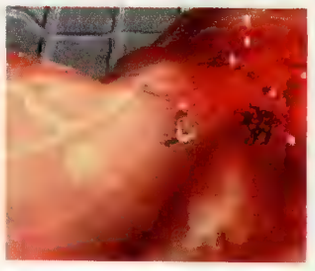


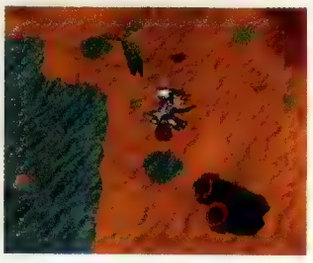
incontriamo *The Consumer* e *Sister MagPie*. Ciascuno di questi personaggi è stato creato dal geniale Jason Brashill, uno dei migliori disegnatori della cricca fumettistica di *2000AD*, la leggendaria testata inglese che pubblica le avventure di *Judge Dredd*. L'artwork del gioco è stato curato personalmente da Brashill, che ha coordinato i cinque grafici Gremlin. In altri termini, Jason e *2000AD* stanno a ***Loaded*** come *Designer Republic* sta a ***WipEout***. I modelli tridimensionali ottenuti trasferendo gli schizzi del disegnatore sono quindi stati trasformati in sprites e non in figure poligonali per risparmiare memoria. Ma torniamo alla trama di ***ReLoaded***. Una volta acquisito un corpo (pseudo) umano, il nostro Fat Ugly Bastard si evolve in un nuovo personaggio, CHEB, *Charming, Handsome, Erudite Bastard*. E allora sono cavoli. Acidi...

SANGUE DIGITALE

ReLoaded include innovazioni e modifiche sia a livello di gameplay sia cosmetico. La filosofia del gioco è rimasta però immutata: abbiamo sempre a che fare con un action game frenetico inzuppato da ettolitri di sangue elettronico. Come spiega Stewart "*Vorremmo che **ReLoaded** fosse considerato una versione dall'alto di **Doom** e non un clone evoluto di **Gauntlet**.*" E' difficile confondersi con il vecchio coin-op Atari: in ***ReLoaded*** la violenza è talmente eccessiva che lo stesso ***Doom*** appare fin troppo discreto. Per fare un esempio, le pareti di un livello del gioco sono tappezzate di organi intestinali grondanti sangue e i metodi di eliminazione degli avversari compendono la decapitazione, l'incenerimento, lo spappolamento... Non solo, scaricando un intero caricatore del vostro mitragliatore contro un avversario, lo vedrete prima sussultare per poi esplodere in mille pezzi, organi interni che schizzano in tutte le direzioni, macchie di sangue sul pavimento, risata sprezzante in sottofondo... Il fucile al plasma è meno potente, ma altrettanto spettacolare: i proiettili contengono un potente acido che corrode la carne dei vostri avversari lasciando solo lo scheletro deformato... Niente in confronto al potente lanciafiamme: premete il grilletto all'indirizzo di un avversario e la fiammata lo avvolgerà in modo letale. La sofferenza del tapino è esplicitamente rappresentata







MAMMA

Il pargolo di mammà è tornato, ma questa volta indossa un costume blu e un paio di adorabili ciabattine a forma di cucciolo. Non fatevi ingannare dall'aspetto amichevole di Mamma. La sua cattiveria è paragonabile solo al cattivo gusto in fatto di abbigliamento...

BUTCH

Bello al bar, Butch è un travestito feticista che idolatra bikini e costumi da bagno. Cattivo come un pitbull affamato, Butch impiega un paio di UZI e nasconde una quantità di granate dirompenti nel suo... er reggippetto. Non fatelo incacchiare o potrebbe farvi un servizietto di quelli che non si dimenticano ...

su schermo: l'avversario si rotola su se stesso nel tentativo di spegnere le fiamme urlando come un disperato... Pochi secondi e non c'è più, un mucchietto di cenere a coronamento di una sfortunata esistenza virtuale nei corridoi di ***ReLoaded***...Se ***Project Overkill*** ha già fatto scandalo nei puritanissimi Stati Uniti, siamo certi che persino nella permissiva Europa ***ReLoaded*** susciterà polemiche accese. In effetti, Gremlin ha premuto il pulsante sull'acceleratore del gore e della violenza, superando in alcuni casi i limiti della decenza. Prendiamo il missile che devasta letteralmente il corpo virtuale dei mostri splattandoli con preoccupante realismo grafico oppure le cadute da una certa altezza che comportano fratture degli arti e sbudellamenti vari. Insomma, promette bene... In un momento in cui i videogiochi sono sotto accusa per l'estrema violenza che veicolano, ***ReLoaded*** sembra destinato a infuocare ulteriormente la discussione. Considerando che titoli come ***Resident Evil*** sono stati censurati in alcune parti e altri come ***Mortal Kombat 3*** e ***Killer Instinct*** non sono addirittura stati commercializzati in Germania, sembrerebbe lecito aspettarsi pesanti "tagli" a ***ReLoaded***, ma Stewart non è di questo avviso: "*La violenza di **ReLoaded** è comica, isterica, deliberatamente eccessiva fino a risultare divertente. Un po' come nei cartoni di Tom & Jerry...*". Sarà, ma Itchy e Scratchy avrebbero qualcosa da ridire in proposito....

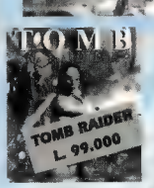
PARTI TI ROMPO IL COLLO!..

Sorprendentemente, ***ReLoaded*** include delle sezioni non violente. Non pacifiste, intendiamoci, abbiamo detto "non violente". Si tratta dell'interrogazione dei nemici per ottenere info preziose. C'è

BOUNCA

Er, diciamo che non si tratta dell'individuo più geniale dell'universo, ecco, ma i suoi pugni, ccioè, fanno male assai. Già, Bounca è sempre rigido come una tavola da surf, ma in quanto a potenza, supera tutti. Il suo completino rosa è un amore e se avete qualcosa in contrario vi ritroverete con tre buchi in fronte... Simpatico.

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/606.89.19



Veniteci a trovare nel nostro punto vendita di Moncalieri (Torino), in corso Roma, 48

PLAYSTATION

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 69.900
ACC LINK CABLE PAL	L. 53.900
ACC MEMORY CARD PAL	L. 55.000
ACC MOUSE PAL	L. 69.900
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	L. 95.000
CHRONICLES OF THE SWORD	TELEFONARE
PAL AGILE WARRIOR F. 111X	L. 95.000
PAL AIR COMBAT	L. 95.000
PAL ALIEN TRYLOGY	L. 95.000
PAL ALON IN THE DARK	OFFERTA
PAL ANDRETTI RACING	TELEFONARE
PAL AQUANAUTS HOLIDAY	TELEFONARE
PAL BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	TELEFONARE
PAL BLAZING DRAGON	TELEFONARE
PAL BROKEN SWORD	L. 95.000
PAL BUST A MOVE 2	L. 82.000
PAL CASPER	TELEFONARE
PAL CHESSMASTER 3D	TELEFONARE
PAL CHRONICLES OF SWORD	TELEFONARE
PAL CYBERIA	TELEFONARE
PAL CRASH BANDICOOT	L. 95.000
PAL D	L. 95.000
PAL DARK STALKER	TELEFONARE
PAL DAWN OF DARKNESS	TELEFONARE
PAL DESCENT	DISPONIBILE
PAL DESTRUCTION DERBY	L. 89.900
PAL DESTRUCTION DERBY 2	TELEFONARE
PAL DIE HARD TRYLOGY	L. 99.000
PAL DISCWORLD	L. 95.000
PAL DOOM	L. 95.000
PAL EXTREME GAME	L. 95.000
PAL FADE TO BLACK	TELEFONARE
PAL FIFA SOCCER 96	L. 89.000
PAL FRANK THOMAS BASEBALL	TELEFONARE
PAL GT RALLY	TELEFONARE
PAL GUNSHIP 2000	L. 95.000
PAL HI-OCTANE	L. 109.000
PAL HORNED OWI	TELEFONARE
PAL IRON MAN	TELEFONARE
PAL IMPACT RACING	L. 95.000
PAL LITTLE BIG ADVENTURE 2	TELEFONARE
PAL JUPITER STRIKE	L. 89.900
PAL KRAZI IVAN	L. 95.000
PAL LOADED	L. 69.000
PAL MADDEN '96	TELEFONARE
PAL MAGIC CARPET	L. 92.000
PAL MICROMACHINE 3D	TELEFONARE
PAL MORTAL KOMBAT 3	L. 95.000
PAL MOTO CROSS	TELEFONARE
PAL MOTOR TOON GP 2	L. 95.000
PAL MYST	L. 93.000
PAL NAMCO MUSEUM VOL. 1	OFFERTA
PAL NBA LIVE '96	OFFERTA
PAL NFL QBC '98	TELEFONARE
PAL NHL '96	TELEFONARE
PAL OLIMPIC GAMES	L. 95.000
PAL OLIMPIC SOCCER	L. 95.000
PAL ON SIDE	DISPONIBILE
PAL PANZER GENERAL	TELEFONARE
PAL PHILOSOMA	L. 79.900
PAL PGA '96	OFFERTA
PAL PSYCHIC DETECTIVE	L. 69.000
PAL PROJECT X 2	TELEFONARE
PAL RAYMAN	L. 95.000
PAL RESIDENT EVIL	L. 95.000
PAL RETURN TO ZORK	TELEFONARE
PAL RIDGE RACER	L. 59.000
PAL RIDGE RACER REVOLUTION	L. 92.000
PAL ROAD RASH	L. 95.000
PAL ROBOPIT	TELEFONARE
PAL ROBOTRON X	TELEFONARE
PAL SIDE WINDER	TELEFONARE
PAL SIM CITY 2000	TELEFONARE
PAL SOVIET STRIKE	L. 99.000
PAL SPACE HULK	L. 105.000
PAL SPLIT REALITIES	TELEFONARE
PAL STARBLADE ALPHA	L. 79.900
PAL STREET FIGHTER ZERO	L. 95.000
PAL TEKKEN	L. 95.000
PAL TEKKEN 2	PRENOTAZIONI
PAL THE NEED FOR SPEED	DISPONIBILE
PAL THEME PARK	L. 109.000
PAL TIME COMMANDO	TELEFONARE
PAL TOMB RAIDER	TELEFONARE
PAL TOP GUN	TELEFONARE
PAL TOSHINDEN	L. 69.000
PAL TOSHINDEN 2	OFFERTA
PAL TOTAL NBA	L. 95.000
PAL TRACK & FIELD	L. 95.000
PAL TRANSPORT TYCOON	TELEFONARE
PAL TRUE PINBALL	L. 95.000
PAL TUNNEL B1	TELEFONARE
PAL TWISTED METAL	L. 89.000
PAL VARUNA'S FORCES	TELEFONARE
PAL VIRTUAL OPEN TENNIS	TELEFONARE
PAL WARHAMMER	TELEFONARE
PAL WAR HAWK	L. 89.000
PAL WING COMMANDER 3	OFFERTA
PAL WIPE OUT	OFFERTA
PAL WIPE OUT 2097	TELEFONARE
PAL WORLD CUP GOLF	TELEFONARE
PAL WORMS	OFFERTA
PAL WRESTLE MANIA	L. 89.900
PAL X-COM	OFFERTA

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

un piccolo problema: i tarpani parlano solo se costretti a farlo sotto minaccia, er, "fisica". La filosofia del gioco sembra essere *"Prima spara, poi chiedi informazioni"*: ferite un avversario e si getterà sul pavimento agonizzante e rantolante, offrendo la loro vita in cambio di rivelazioni. Ascoltate quanto hanno da dire e poi freddateli sul posto, eheheheh... Avete presente *Le Iene*? Ecco, siamo lì...Interrogare i nemici illudendoli di risparmiarli non è l'unico modo per ottenere informazioni. Un modo meno subdolo è avvicinarsi ad alcuni oggetti sparsi per i vari scenari e verificarne l'utilità attraverso contatto diretto. Attenti ai trabocchetti, comunque. E come disse Dana Scully in una mitica puntata di *X-Files*: *"Lasci fare a me, questo non è un lavoro per entomologi..."*.

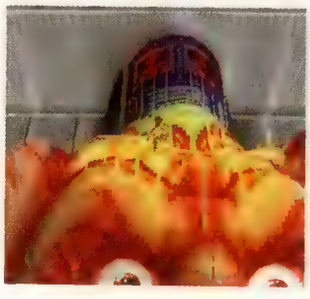
Una testa di Cactus

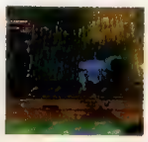
Non prendiamoci in giro, non si tratta di sparare semplicemente a tutto quello che si muove sullo schermo fosse anche una mosca attratta dalla luce del monitor. Giammai: ***ReLoaded*** include anche enigmi e rompicapo. Certo, magari non ai livelli della *Settimana Enigmistica*, ma le sessioni di parole incrociate sulle spiagge adriatiche sono un ricordo ormai lontano, quindi tanto vale accontentarsi di quanto passa il convento. I cosiddetti puzzle che dovremo risolvere in ***ReLoaded*** consistono, che so, nell'infilare la chiave verde nell'uscio della porta verde previa raccolta della chiave in questione. Come vedete, difficilmente finirete per farvi venire un mal di testa per risolverli, ma d'altronde non si può avere tutto dalla vita. Altre porte possono essere aperte con maniere poco ortodosse, tipo usando bombe a orologeria o con un colpo di bazooka, altre necessitano della dannata chiave o di codici speciali che vanno raccolti e memorizzati. Anche il design dei vari livelli è stato nettamente implementato rispetto a quelli del primo Loaded. Pur essendoci solo sei sezioni in tutto, i vari livelli sono suddivisi in molteplici stages che portano il numero complessivo di zone ludiche a diciotto. E' stata migliorata l'interazione con i background tanto che ora è possibile parlare a muri e finestre. Scherzi a parte, nel sequel i personaggi possono arrampicarsi sulle pareti nel vano tentativo di emulare l'Uomo Ragno e attaccare i nemici da una posizione sopraelevata. Come ricorderete benissimo, in ***Loaded*** erano presenti decine di passaggi segreti che conducevano a sezioni bonus o a teletrasporti di startrekkiana memoria: inutile aggiungere che questa particolarità è stata inclusa anche nel sequel per la gioia di grandi e piccini.

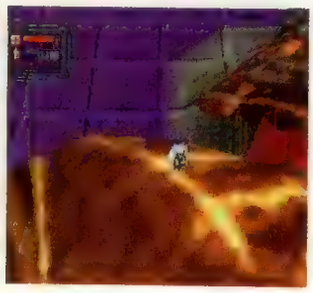
LA CPU DI SISTER MAGPIE È ANDATO IN TILT E ORA SI È RIDOTTA A RACCOGLIERE OFFERTE PER UNA GIUSTA CAUSA INSIEME ALLA MADRE SUPERIORA, IL SUO CANNONE LASER...

Una questione di morphing

Una delle caratteristiche più interessanti delle varie locazioni di ***ReLoaded*** riguarda gli effetti di *morphing* dei terreni. I pavimenti semoventi, ad esempio, quando vengono attraversati si comportano come una sorta di magnete gommoso (magnete gommoso?) che tende ad assorbire i vostri dannati omini. Non solo: le granate che lanciate addosso agli avversari potrebbero venire respinte dal pavimento stesso nella vostra direzione. Un ulteriore esempio di *morphing* del background consiste nell'attacco del CHEB: il tarpano è in grado di produrre impulsi letali che provocano spettacolari scariche lungo lo schermo. L'effetto terremoto







MONDI LONTANISSIMI

Se *Loaded* era una barretta di *Mars*, ***ReLoaded*** può essere paragonato a una confezione famiglia di *Milky Way* che comprende sia barre al cioccolato al latte, sia fondente. Insomma, ce n'è per tutti i gusti. Detto in altri termini, se i livelli di ***Loaded*** finivano per assomigliarsi troppo tra loro, in ***ReLoaded*** i grafici hanno realizzato backgrounds assai eterogenei, diversificando in maniera consistente le varie locazioni. Si comincia in un inferno desertico post-atomico che ricorda da vicino quello immaginato da Richard Stanley nel bellissimo *Hardware*, per poi passare in una zona post-industriale altamente tossica. Dopo aver fatto a pezzi un fottio di top model cibernetiche in un livello intitolato Campbell Clones si passa in un monastero abitato da monaci assassini. Il penultimo livello ci porta in prossimità dell'oceano. L'ultimo livello... Beh, diciamo che è qualcosa assolutamente fuori dall'ordinario...

prodotto dalle scariche fa rovinare al suolo il vostro eroe e lo rende vulnerabile agli attacchi dei nemici. Applausi scroscianti, l'uscita è in fondo a destra, fate piano. Altrettanto impressionante è l'effetto cratere: si apre un'enorme voragine in mezzo allo schermo che ingoia ogni cosa. Dal punto di vista della spettacolarità, ***ReLoaded*** non sembra avere equivalenti nell'attuale produzione PlayStation. Oltre agli ostacoli artificiali, gli scenari presentano un grande numero di ostacoli "naturali" quali paludi, vortici nelle sezioni subacquee e il magma incandescente che si trova vicino al quartier generale di CHEB. Oltre ad essere letale al contatto, il magma spara letteralmente rocce fuse in tutte le direzioni. Altre sezioni includono pannelli elettrificati che inceneriscono tutti i giocatori sufficientemente beoti da salirci sopra....

Uno dei limiti più grandi del primo episodio riguarda l'assoluta inconsistenza del livello di AI dei vostri avversari. Più che a mostri assetati di sangue, in ***Loaded*** sembrava di avere a che fare con un branco di pecore. Tutti gli avversari controllati direttamente dal computer si limitavano a inseguire meccanicamente il vostro sprite in modo caotico e poco razionale, finendo per bloccare i passaggi e intasando l'area di gioco. In ***ReLoaded***, al contrario, i singoli nemici sono

THE CONSUMER

Nuovo personaggio destinato a conquistare i nostri cuoricini ammuffiti. The Consumer è una mangiatrice di uomini che divora letteralmente le sue vittime grazie alla sua poderosa dentatura metallica. I lanciamissili impiantati nel suo corpo confermano che il suo piatto preferito sono hamburger di sola carne umana...

INCENDIATE UN AVVERSARIO CON IL LANCIAFIAMME E LO VEDRETE ROTOLARSI PER TERRA PRIMA DI RIDURSI A UN MUCCHIETTO DI CENERE.

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PSX PAL + 2 PAD + MEMORY CARD **L. 499.000**
PSX PAL + GAME + MEMORY CARD **L. 549.000**
VOLANTE PSX + GAME **L. 239.000**

ATTENZIONE! PSX UNIVERSALE L. 539.000

TITOLI PAL DISPONIBILI

WIPE OUT 2097	L. 109.000	DESTRUCTION DERBY	L. 109.000
TEKKEN II PAL + ASSAULT RIGS	L. 149.000	FINAL DOOM + CYBERSLEED	L. 149.000
F1 + TOTAL ECLIPSE	L. 149.000	DRAGON BALL Z	L. 99.000
TIME COMMANDO	L. 105.000	CRASH BANDICOOT	TEL.
TOMB RAIDER	TEL.	BROKEN SWORD	TEL.

OFFERTISSIME PSX USA

PO'ED	L. 89.000	HARDBALL 5	L. 89.000
BUST A MOVE 2	L. 79.000	SLAM & JAM '96	L. 79.000
RISE 2 RESURRECT.	L. 79.000	MK 3	L. 79.000
KILLING ZONE	L. 99.000	TOP GUN	L. 99.000

ACCESSORIATELA ! ! ! !

CONTROLLER L. 39.000 MEMORY CARD 15 SLOTS L. 39.000
MEMORY CARD 120 SLOTS L. 79.000 CAVO SCART RGB L. 25.000
CAVO LINK UP L. 25.000

DISPONIBILI TUTTE LE NEWS PROVENIENTI DAL NUOVO MONDO E DALLA TERRA DEL SOL LEVANTE

SISTER MAGPIE

Una simpaticissima suora cyborg che non chiede offerte per riparare il tetto della chiesa, ma si limita a sventrarvi con un colpo di laser dritto negli intestini. In compagnia di un cannone devastante di nome Madre Superiore, Sister MagPie ovvero Sorella Bernarda, è la violenza fatta personaggio.

RE-ANIMATOR

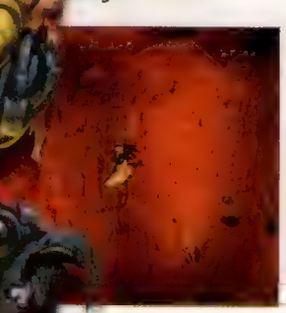
Uno dei creatori di **WipEout**, Andrew Satterwhite, ha dichiarato una volta che "*PlayStation può contare su una grafica ottima e si possono ottenere cose davvero carine, ma se poi il tutto si muove a un frame al secondo, beh, allora c'è qualcosa che non va. E' questo, secondo me, il grande limite di* ***Loaded****: esplosioni a tutto schermo, grafica ottimamente confezionata, ma animazioni veramente scarne*". I programmatori di **ReLoaded** devono aver tenuto conto di queste critiche: le animazioni sono forse il comparto che è stato maggiormente migliorato nel gioco. Parla da solo l'ultimo livello, quando il vostro personaggio viene miniaturzzato e trasportato sul corpo dell'elefantiaco CHEB. Il processo di animazione del mostro è complesso: viene animato ogni singolo componente grafico, dagli occhi ai denti, fino a muovere elementi più grandi, come il costato. L'effetto finale è veramente notevole, visionario, quasi barkeriano.

stati programmati per tenere conto della conformazione dei vari scenari e per attaccarvi in modo più lucido. Ora gli avversari usano gli ostacoli naturali come scudi, si nascondono dietro i muri per tendere agguati e non esitano a spingervi dentro voragini, così, per sport. Anche sul fronte dei nemici segnaliamo miglioramenti: oltre ai semplici mostri muniti di ridicole pistole laser dovremo vedercela anche contro sentinelle gigantesche che proteggono alcuni passaggi e vanno eliminate a colpi di mortaio. Non mancano pozze di acido corrosivo, metallo incandescente e altre trappole più o meno letali. Ci sono inoltre guardiani di fine livello, assenti ingiustificati nel primo episodio. A onor del vero, la maggior parte dei boss non sono che semplici variazioni a tema del CHEB finale, tuttavia aggiungono quel tocco di ultraviolenza digitale che sembrava mancare...

Cos'altro dobbiamo attenderci da ***ReLoaded***, quindi? Tonnellate di effetti di *light-sourcing*, tanto per cominciare. Se ***Loaded*** faceva uso degli effetti di trasparenza di PlayStation, il sequel sfrutta appieno le potenzialità grafiche della console Sony. Anche la varietà delle varie sezioni è stata implementata. Se nel primo episodio i livelli erano troppo simili fra loro, in ***ReLoaded*** dovremo affrontare sezioni desertiche, labirinti metallici, monasteri, caverne e piattaforme oceaniche. Il meglio, come sempre, è lasciato alla fine. Lo scontro finale si svolge, pensate un po', sul corpo deforme di CHEB che come il *Tetsuo* del fumetto di Otomo si è sviluppato in modo aberrante fino a diventare enorme. I giocatori vengono miniaturizzati e possono sbizzarrirsi tra i peletti pubici del CHEB, fare saltare in aria i suoi capezzoli a colpi di missile e infilarsi nel... Beh, direi che possiamo chiudere qui. In definitiva, ***ReLoaded*** promette tutto quel divertimento splatteroso che i programmatori Konami, nonostante tutto, non sono stati in grado di inserire in ***Project Overkill***... Come in ***Loaded***, anche qui è stata inserita l'opzione di gioco per due players umani. Non dimentichiamo, infine, la colonna sonora. Il leggendario gruppo inglese *Pop Will Eat* Itself non esiste più (no, non si è autodivorato: si è sciolto...) quindi Neil Biggin, artista musicale del team Gremlin, ha avuto la possibilità di creare una colonna sonora se possibile ancora più techno della prima. Non sarebbe stata una brutta idea accompagnare qualche sezione di blastaggio delirante con della musica classica, ma c'è sempre tempo: ***Loaded 3*** è già in fase di pianificazione...

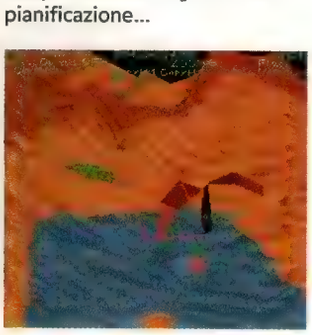
CAP N' HANDS

Cap n'Hands continua a preferire le due pistole laser agli ultimi ritrovati in campo bellico. Cattivo come Lobo e Judge Dredd insieme è ulteriormente peggiorato a livello mentale dopo un incidente che lo ha visto coinvolto insieme al terreno e a un salto di duecento metri....



Le Crimson Cave sono infestate di dozzine di beoti. Cosa aspettate? Smaciullateli tutti al volo!

I livelli di ReLoaded hanno più spessore rispetto all'originale. E' possibile arrampicarsi sui muri e sulle piattaforme presenti nei vari scenari.



Uno scenaro costruito con l'editor sviluppato da Gremlin. In questa immagine potete vedere un alberello poligonale nelle fasi di, er, crescita...

GAME STORE

FIRENZE - Via M. Fanti, 1/d r. - Tel. (055) 572824
FIRENZE - Via Baracca, 47

SEGA SATURN

DISPONIBILE NINTENDO 64 + GAMES

GAMES SATURN

ALIEN TRILOGY	£ 109.000
CASPER	£ 99.000
DAYTONA CIRCUIT EDITION	£ 109.000
DRAGON HEART	£ 119.000
FIFA 97	£ 105.000
FIGHTING VIPERS	£ 119.000
MANX T. T.	£ 109.000
PGA 97	£ 105.000
PROJECT OVERKILL	£ 109.000
SEGA RALLY	£ 119.000
SONIC 3D	£ 119.000
STREET FIGHTER ZERO 2	£ 119.000
TOMB RAIDER	£ 105.000
TONSHINDEN HURA	£ 119.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	£ 99.000
VIRTUA COP 2	£ 139.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	£ 119.000
VIRTUAL ON	£ 109.000

GAMES PLAY STATION

ANDRETTI RACING	£. 119.000
BUBBLE BOBBLE	£. 89.000
BUST A MOVE 2	£. 95.000
CASPER	£. 99.000
CRASH BANDICOOT	£. 105.000
DARK STALKER	£. 99.000
DESTRUCTION DERBY 2	£. 105.000
DIE HARD TRILOGY	£. 109.000
FIFA 97	£. 105.000
FINAL DOOM	£. 109.000
FORMULA UNO	£. 105.000
INTER, SUPER STAR SOCCER	£. 105.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	£. 105.000
NFL 97	£. 105.000
NHL 97	£. 105.000
PETER SAMPRAS TENNIS	£. 105.000
PROJECT OVERKILL	£. 109.000
SIM CITY	£. 119.000
TEKKEN 2	£. 105.000
TIME COMANDO	£. 105.000
TOMB RAIDER	£. 105.000
TUNNEL B1	£. 105.000
WIPE OUT 2097	£. 105.000
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	£. 105.000

VIENI A TROVARCI
nel nuovo punto
vendita in
Via Baracca, 47
FIRENZE

SONY
PLAY STATION

Grid Run

Anni fa, prima della comparsa della radio, della televisione, e prima che le consolle venissero alla luce, i ragazzi usavano trascorrere il loro tempo libero inseguendosi nei cortili delle scuole tirandosi violente manate indirizzate all'altezza del coppino. Erano i tempi del mitico "ce l'hai!", un gioco brioso, scattante, ricco di colpi di scena che è riuscito ad arrivare intatto fino ai giorni nostri.

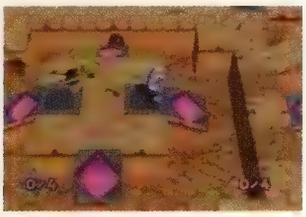
Con l'avvento degli anni '80 però, le cose cambiarono, e a operare questa trasformazione fu una invenzione a dir poco geniale, il *Laser Tag*. Da quel giorno in poi i nostri baldi giovani vestiti di jeans e scarpe da tennis non si trovarono più a correre attraverso i campi brandendo bastoni o indossando corazze di cartone bensì "protetti" da un pesantissimo e quanto mai scomodo congegno elettronico fissato con cinghie al loro petto al quale era collegata una pistola che si millantava avesse la capacità di "colpire" altri ragazzi dotati dello stesso marchingegno. Quello che nessuno osò mai dire però era che in realtà il sistema funzionava solo a brevissima distanza (diciamo 10 centimetri) così l'unica opportunità di "eliminare" i vari avversari era quella di avvicinarsi in maniera furtiva per poi cercare di colpirli in pieno petto (già non funzionava di fronte, figuriamoci di spalle!). Oltre a ciò bisogna anche ricordare che, nonostante l'alto livello tecnologico delle varie attrezzature, gli inconvenienti che si verificavano durante queste battute di caccia simulate erano molto frequenti. A volte la pistola si inceppava inspiegabilmente, le pile avevano una durata semplicemente ridicola e anche la pettorina si scassava di molto facilmente rendendo di fatto alcuni concorrenti praticamente invulnerabili (l'unica possibilità di metterli ko era quella di centrarli con un bel bastone proprio in mezzo alle orecchie). Tutto ciò, unito ad un prezzo al pubblico piuttosto elevato (diciamo pure mostruoso) fu la causa del fallimento delle Laser Tag che vennero pian piano soppiantato da moderne e attrezzate arene Quasar nelle quali, sotto il vigile controllo di inflessibili giudici di gara, si poteva sempre sapere chi era stato fatto secco e chi no! Ora siamo negli anni '90 ed il gioco in questione ha subito una successiva evoluzione. Signori e signori ecco a voi *Grid Run*.

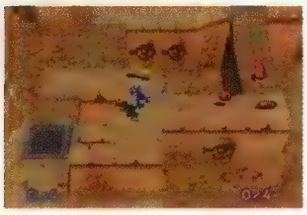
Minox, Krosh e Lethotep sono solo tre degli esseri che dovrete fronteggiare se volete sopravvivere.

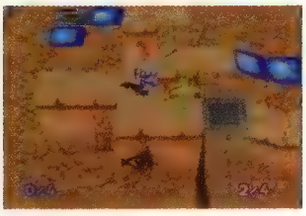
Titolo : Grid Run
Casa : Virgin
Uscita : Dicembre
N° Giocatori: 1 – 4
Genere : Avventura

Colpito!

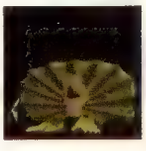
Per tutti gli amanti delle storie strappa lacrime e delle novelle più ardite, sappiate che il qui presente *Grid Run* non è altro che la versione digitale del sopracitato "Ce l'hai!" nel quale le varie arene di gioco saranno costituite da una serie di livelli a scrolling omnidirezionale. Qui, il vostro personaggio si troverà costretto a correre lungo la consueta pletora di schemi caratterizzati da pendii, avvallamenti ponti e altre amenità di questo genere, il tutto alla disperata ricerca di una mezza dozzina di bandierine protette dai soliti alieni. Per rendere la vostra impresa un po' meno difficile avrete a disposizione un limitato ma quanto mai efficace arsenale di armi che, caso strano, sfrutta tutti e 4 i tasti del pad PlayStation. Il tasto X vi permetterà infatti di piazzare un blocco di energia in grado di rimanere sospeso a mezz'aria in modo da consentirvi di raggiungere le bandiere collocate anche in punti apparentemente inaccessibili. Il tasto ▲ vi farà correre più velocemente mentre con il tasto ■ potrete emettere un flebile raggio laser. In ultimo, il tasto ● vi consentirà di lasciarvi dietro una serie di utilissime mine. Detto ciò mi sembra doveroso sottolineare come queste armi non abbiano la capacità di eliminare fisicamente gli altri personaggi,



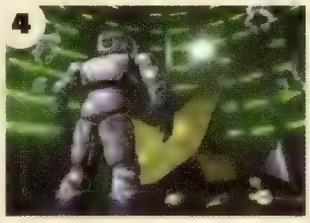


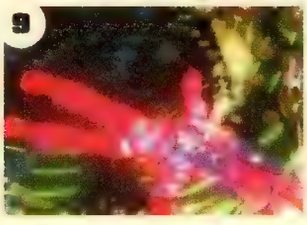


ma servano solo ed esclusivamente per rallentarli. Tutto quello che potrete fare quindi non sarà altro che utilizzare questi aggeggi per tentare di sfuggire da eventuali "cacciatori" che non vedono l'ora di spararvi un bel colpo sul coppino, stoppando così la vostra corsa verso le bandierine. Ovviamente, come in tutti i giochi di questo genere, *Grid Run* è caratterizzato da una serie di power- up costituiti, in questo caso, da 3 globi colorati ai quali si aggiungeranno una serie di clessidre che vi torneranno utili alla fine dello stage. Per completare con successo un livello non dovrete far altro che toccare tutte le bandierine presenti nella sezione e, una volta fatto ciò, avrete finalmente accesso al fatidico e immancabile bonus game nel quale il tempo a disposizione dipenderà dal numero di clessidre raccolto nel livello precedente. Ogni schema sarà caratterizzato, oltre che da un particolare background, anche da differenti forme di vita aliena che, oltre a risultare particolarmente ripugnanti, saranno più o meno soggette all'effetto delle vostre armi.



1: Un' enorme nave aliena ha appena deciso di fagocitarvi. 2. Voi cercate di convincere il vostro copilota ad uscire allo scoperto. 3. Il garzone non è fesso e l'unica cosa che potete fare è quella di cominciare a ispezionare il vascello. 4. Si direbbe tutto tranquillo... 5. ...troppo tranquillo! 6. Ad un tratto la porta che si trova alle vostre spalle si chiude! 7. Siete in trappola! 8. Ed ecco sbucare dal nulla il solito alieno. 9. Inizia così un lungo discorso alla fine del quale il maledetto comincia a ridere ed è lì che succede il patatrac...





Occhio non vede

Come avviene sovente ai nostri giorni, anche in *Grid Run* è inclusa l'ormai consueta opzione a 2 giocatori (accessibile sia tramite split-screen che con l'ausilio dell'ormai immancabile cavetto) nella quale entrambi i contendenti dovranno riuscire a collezionare il maggior numero di bandierine possibili. Al momento di andare in stampA la versione del gioco da noi visionata includeva solo questa modalità (oltre, ovviamente, a quella in single) tuttavia sembra che i ragazzi della Virgin stiano lavorando a un particolare sistema di routine che dovrebbe consentire loro di arrivare ad avere fino a 4 player contemporaneamente. Se tutto ciò venisse confermato *Grid Run* acquisterebbe effettivamente una nuova dimensione, diventano uno dei titoli più interessanti per quel che concerne i "giochi di squadra" alla *Bomberman*. Oltre a ciò bisogna anche considerare che, almeno a detta dei programmatori, la versione finale del gioco non si ridurrà ad un mero clone del Laser Tag, ma presenterà tutta una serie di elementi in grado di rendere il prodotto longevo e divertente anche nella modalità a un solo giocatore. Insomma potrebbe davvero trattarsi del gioco di caccia definitivo, in grado quindi di mettere la parola fine a tutte quelle folli e pericolose corse nei corridoi delle scuole elementari e medie, salvando così i coppini di molti poveri alunni indifesi!

MISSIONE IMPOSSIBILE

Anche in questo caso la storia che fa da sfondo al gioco viene illustrata tramite l'ormai immancabile sequela di sequenza renderizzate. Voi siete un pilota di uno shuttle, inviato nello spazio per scoprire nuove forme di vita aliene. L'unica astronave con la quale riuscite a entrare in contatto non si dimostra però molto amichevole e dopo un breve scambio di messaggio i simpatici alieni decidono di catturarvi. All'interno della nave apprendete che voi, un piccolo e insignificante terrestre, siete "l'essere perfetto" e come tale avrete l'onore di disputare il famosissimo torneo intergalattico di "Ce l'hai!". Senza tanti complimenti venite perciò scaraventati all'interno di un vortice spazio-temporale che, dopo avervi shakerato ben bene, vi farà emergere proprio al centro della prima arena...

Si sta combattendo una dura battaglia in Gran Bretagna. Le software house si combattono a colpi di **pubblicità controverse ed oltraggiose**. Le vittime? Apparentemente, i consumatori. Ma è davvero così? **Super PlayStation Console** indaga le cause profonde di un fenomeno complesso.

Vendere Giochi

HOSTILE PRODUCTIONZ

Software Universe®

CONSOLES department

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

SEGA® SATURN Vers. USA
+ SEGA RALLY
+ PAD
L.498.000

SABATO 19 OTTOBRE grande festa multimediale per il rinnovo del negozio di Milano

3DO®
L.348.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA
+ MAD DOG MC CREE + DEMO

64 64 64 NINTENDO ULTRA 64
+ ALIM.
+ PAD
L.598.000

SUPER NINTENDO
MEGADRIVE - GAMEGEAR
E CASSETTE DISPONIBILI

GAME BOY
L.149.800
GAME BOY + PILE + DONKEY
K. LAND o KILLER INSTINCT

I Belée GIOCHI PER VOI
CONSOLES department
Software Universe®
La trasformazione è fatta!
la nuova dimensione del tuo negozio è:
Software Universe® CONSOLES department

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Departement® Point**?

telefona 02-42.22.684!

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES® department Point

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
ELDIC
Via Astesani, 54

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
Pie Teggia, 18/19

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

PAVIA Mortara
VIDEO MAGIA
Corso Torino, 59

ROMA
EURO MEDIA SAT
V.le Reg. Margherita, 142/144

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

GRUPPO G.R.G. s.r.l. - Vendita per corrispondenza o nomina di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Chi Controlla i Controllori?

Quando un messaggio si può definire "oltraggioso"? Quando l'emittente adotta un linguaggio che l'opinione pubblica ritiene "scurrile" e "volgare" o quando il suo contenuto costituisce una inaccettabile sfida al buon gusto. Ovviamente esistono eccezioni a queste regole generali che hanno carattere convenzionale e variano a seconda del contesto sociale. Alcuni sostengono che l'eccesso in sé possa avere implicazioni artistiche e che la volgarità sia l'espressione più diretta della forza vivificante della trasgressione. Case come Virgin e Psygnosis sono state accusate da più parti di adottare strategie pubblicitarie di stampo terroristico per propagandare i loro prodotti. In Gran Bretagna esiste un organo appositamente istituito per valutare i contenuti pubblicitari, l'ASA - *Advertising Standards Authority*. Questa sorta di Consiglio Superiore della Pubblicità esercita una funzione di controllo sui messaggi pubblicitari che appaiono sulle pubblicazioni o vengono affissi su manifesti e allo stesso tempo fornisce a tutti gli operatori pubblicitari e alle aziende una serie di regole generali a cui deve rispondere la comunicazione pubblicitaria. Negli ultimi mesi, l'ASA è stata spesso invitata dall'opinione pubblica a intervenire per censurare alcuni messaggi promozionali rei di costituire un'offesa alla sensibilità.
La pubblicità videoludica è sotto processo: l'accusa principale è quella di non rispettare la dignità della persona umana e di utilizzare un linguaggio indecente. Molti invocano sanzioni e censure. La domanda sorge spontanea: fino a che punto la pratica censoria esercitata dall'ASA rappresenta la risposta più adatta alle provocazioni pubblicitarie? Le software house si appellano al principio della libertà di espressione e parlano di "*comportamenti fascisti*". Quale delle due parti in causa ha ragione? Lo abbiamo chiesto a Bill Lennon, il rappresentante dell'ASA e ai presidenti delle software house direttamente implicate nella querelle...

Il paladino della **Moralità**

*Bill Lennon ha risposto al fuoco incrociato delle nostre domande sulla legittimità dell'operato dell'organo di controllo che rappresenta, l'**Advertising Standards Authority**. Dove finisce la provocazione e dove comincia l'oltraggio? Censurando le pubblicità controverse non si finisce per favorire le case produttrici? **La parola a Lennon...***

*Come e perchè è nata l'*Advertising Standards Authority*?*
"Nei primi anni Sessanta, l'industria decise di regolare il proprio assetto attraverso la costituzione di un organo *ad hoc*, l'ASA, appunto. Si tratta di un'organismo che stabilisce le regole deontologiche dell'industria pubblicitaria e nel contempo ne verifica l'osservanza da parte dei pubblicitari. Tra le nostre iniziative più recenti segnaliamo un'indagine svolta a smascherare molti dei messaggi che reclamizzano diete dimagranti "miracolose". L'industria pubblicitaria non è tenuta a rispettare le nostre indicazioni. Tuttavia, possiamo chiedere modifiche al testo e alle immagini utilizzate e, al limite, persino chiedere il ritiro della pubblicità contestata, con conseguente perdita di denaro e di immagine dell'azienda che l'ha commissionata."

Ma se l'ASA è un organo indipendente, come può farsi rispettare?
"Alla base dell'industria pubblicitaria anglosassone vige una sorta di auto-regolamentazione. L'ASA ha la funzione di vigilare affinchè tutti i soggetti in campo rispettino una serie di leggi non scritte ma condivise. Le nostre delibere non hanno l'efficacia di una legge emanata dal Parlamento, tuttavia generalmente le case tengono in massima considerazione la nostra posizione. Se una azienda rifiuta di interrompere una campagna che noi giudichiamo "inappropriata nella forma e nei contenuti' possiamo sempre esercitare pressioni sui vari media affinché la rifiutino."

Non ritieni che l'attività dell'ASA possa indirettamente favorire le software house più "trasgressive"? I quotidiani non fanno che accentuare le polemiche garantendo una visibilità maggiore ai prodotti incriminati...
"Forse è vero, ma è sempre difficile operare in modo da non favorire questo o quel comparto dell'industria. Credo che qualche casa abbia effettivamente beneficiato dell'eposizione massiva sui mezzi di comunicazione di massa e che oggi tenda a sfruttare il sistema, tuttavia sono una minoranza. "

Ritieni che Benetton rappresenti il modello a cui si sono ispirate le agenzie responsabili delle recenti campagne shock?
"Direi proprio di sì. Benetton ha deciso di adottare una strategia d'urto per farsi pubblicità. In un primo tempo, ha funzionato. Molti, tuttavia, hanno giudicato moralmente scorretto utilizzare immagini di ammalati terminali di AIDS e neonati per pubblicizzare maglioni colorati. Diverse filiali estere di Benetton hanno subito un netto calo delle vendite e ciò dimostra chiaramente che, a lungo termine, questo tipo di strategia comunicativa risulta controproducente."

Qualcuno ha osservato che le vostre iniziative sono inefficaci perché tardive: quando intervenite per bloccare una campagna pubblicitaria molto spesso questa ha già svolto la sua funzione...
"L'ASA ha una struttura molto versatile e flessibile, capace di agire in tempi brevi. Se giudichiamo inaccettabile una certa campagna pubblicitaria possiamo operare in modo che venga bloccata in meno di ventiquattro ore. D'altra parte, non sempre è possibile comportarsi in modo impulsivo: ci confrontiamo con questioni complesse che esigono risposte razionali, non emotive."

In base a quali criteri stabilite cosa è "accettabile" e cosa invece non lo è? Quanto contano i vostri pareri personali quando si tratta di censurare una campagna pubblicitaria contestata?
"Abbiamo elaborato, nel corso degli anni, delle linee di condotta generali. Le immagini impiegate nelle pubblicità non devono avere contenuti violenti né essere moralmente devianti. Non devono istigare comportamenti anti-sociali, ma al contrario devono dimostrare senso di responsabilità nei confronti del singolo e della società. Dobbiamo tenere in considerazione gli effetti di un messaggio a seconda dell'audience che lo recepisce. La moralità pubblica cambia costantemente: oggi spaventano soprattutto i messaggi che promuovono la diffusione delle armi, soprattutto alla luce dei recenti eventi."

In conclusione, che tipo di suggerimento daresti a una software house che decide di perseguire la via della tragsressione?
"Prima di investire sforzi e denaro per una campagna pubblicitaria che rischia di venire censurata a poche ore dalla sua apparizione, farebbe meglio a rivolgersi alle autorità competenti, cioé all'ASA. Ognuno è libero di esprimersi liberamente, ma quando la mia libertà rappresenta una negazione della libertà altrui - anche dal punto di vista morale - allora è necessario intervenire per ristabilire l'equilibrio."

KICKSTART
SHOP AND MAIL
Videogames & Culture

CENTRO SPECIALIZZATO NELLA VENDITA DI VIDEOGAMES IN TROFARELLO, A POCHI KM DA TORINO, IN VIA ROMA 34/D

Tel: 011/6496182
Fax 011/6496178

VIENI A TROVARCI OPPURE TELEFONA !

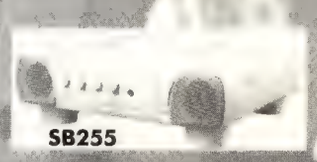
SI EFFETTUA ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA

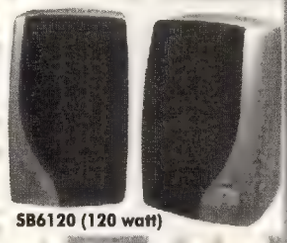
PLAYSTATION

ACTUA SOCCER euro	L. 79.000
ADIDAS POWER SOCCER euro	L. 99.000
ALIEN TRILOGY euro	L. 109.000
ALONE IN THE DARK 2 euro	L. 109.000
AIV EVOLUTION GLOBAL euro	L. 99.000
BLAZING DRAGON euro	L. 92.000
BROKEN SWORD euro	L. 92.000
BUST A MOVE 2 usa	L. 99.000
CHEESY THE MOUSE euro	L. 99.000
CRASH BANDICOOT euro	L. 99.000
CRONICLES OF THE SWORD euro	L. 92.000
"D" euro	L. 115.000
DARKSTALKERS euro	L. 92.000
DESCENT euro	L. 59.000
DESTRUCTION DERBY 2 euro	L. 92.000
FINAL DOOM euro	L. 92.000
FIFA SOCCER 96 euro	L. 119.000
FIRO & KLAUD euro	L. 92.000
FORMULA 1 euro	L. 99.000
GUNDAM jap	L. 169.000
GUNNERS HEAVEN jap	L. 172.000
JUMPING FLASH 2 euro	L. 99.000
JUPITER STRIKE usa	L. 129.000
KING'S FIELD usa	L. 129.000
KRAZY IVAN euro	L. 105.000
LOADED euro	L. 109.000
LOADED usa	L. 119.000
LOMAX euro	L. 92.000
MAGIC BEAST WARRIORS jap	L. 169.000
MICRO MACHINE V3 euro	L. 99.000
MORTAL KOMBAT 3 euro	L. 129.000
MOTOR TOON GP 2 euro	L 92.000
NAMCO SOCCER PRIME GOAL euro	L. 92.000
NBA IN THE ZONE usa	L. 129.000
NBA JAM T.E. euro	L. 129.000
NFL GAME DAY euro	L. 99.000
NHL FACE OFF euro	L. 99.000
OLYMPIC SOCCER euro	L. 99.000
ON SIDE euro	L. 105.000
PANDEMONIUM ! euro	L. 92.000
PRIME GOAL EX jap	L. 169.000
RESIDENT EVIL euro	L. 99.000
RESIDENT EVIL usa	L. 129.000
ROAD RUSH usa	L. 129.000
SHELLSHOCK euro	L. 115.000
SIM CITY 2000 euro	L. 99.000
STARFIGHTER 3000 euro	L. 105.000
STAR GLADIATOR euro	TEL.
STREET FIGHTER ALPHA euro	L. 99.000
STREET FIGHTER ALPHA 2 euro	TEL.
STREET FIGHTER THE MOVIE euro	L. 119.000
STREET FIGHTER ZERO jap	L. 179.000
SKELETON WARRIORS usa	L. 119.000
TEKKEN 2 euro	L. 99.000
THE NEED FOR SPEED euro	L. 59.000
THE NEED FOR SPEED usa	L. 129.000
THE LAST DINASTY euro	L. 89.000
TIME COMMANDO euro	L. 105.000
TOMB RAIDER euro	L. 99.000
TOSHINDEN 2 usa	L. 119.000
TUNNEL B1 euro	L. 99.000
WARHAWK euro	L. 92.000
WIPEOUT euro	L. 59.000
WIPEOUT 2097 euro	L. 99.000

ACCESSORI

JOYPAD ORIGINALE	L. 59.000
JOYPAD CONTROL STATION	L. 54.900
JOYPAD STATION MASTER	L. 49.900
JOYPAD COMMANDER	L. 49.000
MULTITAP 4 GIOCATORI	L. 89.000
MOUSE	L. 75.000
UNITA' MOD. ANTENNA PAL	L. 29.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	L. 39.900
CAVO SCART RGB	L. 29.000
VOLANTE + PEDALIERA + CAMBIO	L. 139.000
MEMORY CARD 1 MB COLORATE	L. 49.000
MEMORY CARD 8 MB	TEL.
MEMORY DISK DRIVE	TEL.


SB255


SB6120 (120 watt)

STATION MASTER

10 WATT	L. 39.900
15 WATT	L. 49.900
25 WATT	L. 99.900
50 WATT	L. 139.900
70 WATT	L. 249.900
80 WATT	L. 249.900
SB300	L. 329.000
SB255	L. 229.900
SB6120	L. 269.900
SB310	L. 299.900
SB315	L. 34.900

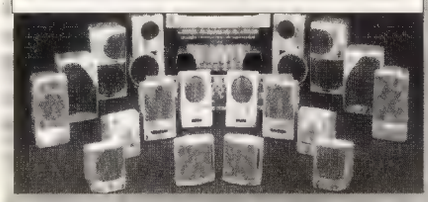
LINEA "ES"

10 WATT	L. 39.900
20 WATT	L. 69.900
30 WATT	L. 99.900
40 WATT	L. 109.900
60 WATT	L. 159.900
100 WATT	L. 199.900

SB310 (100 watt)

CONTROL STATION

DAI VOCE ALLA TUA PLAYSTATION !
LE MIGLIORI CASSE ACUSTICHE AL MIGLIOR PREZZO



SB315

SB300

I prezzi possono variare senza preavviso * diciture e marchi appartegono ai legittimi proprietari * i prezzi sono I.V.A. compresa

E.T. TELEFONA ASA

Ma quale diritto ha l'*Advertising Standards Authority*, di stabilire cosa "vada bene" e cosa invece no? Presto detto. Creata nel 1962 come organo di giurisdizione indipendente rispetto all'industria che monitora, l'ASA non è parte del governo, né tantomeno di lobbies più o meno potenti. L'ASA svolge il ruolo di garante del buon gusto. Il 50% dei membri direttivi (dodici in totale) non provengono dall'industria pubblicitaria, ma sono lavoratori autonomi, impiegati o semplici "uomini della strada". Il Consiglio Superiore dell'ASA è paragonabile alla giuria di un tribunale, formata con la precisa finalità di riflettere la poliformità della società che rappresenta. L'ASA si sforza di elaborare un'idea di "standard" il più possibile universale e che rispecchi le esigenze delle molteplici forme sociali che coesistono nel paese. In Gran Bretagna, l'ASA svolge una funzione di controllo dei messaggi pubblicitari a mezzo stampa, si fa portavoce dell'opinione pubblica, verifica la fondatezza delle accuse mosse a determinati messaggi e agisce di conseguenza. L'ASA ha il potere di costringere una software house a ritirare una pubblicità contestata o a modificarla nella forma e nei contenuti qualora la giudichi inappropriata e oltraggiosa. La BCC (*Broadcasting Complaints Commission*) esercita una funzione analoga per media quali radio, televisione e cinema. Entrambi gli organi pubblicano un bollettino mensile che riporta e documenta ogni iniziativa intrapresa. L'ASA inoltre cerca di prevenire forme di pubblicità oltraggiosa fornendo indicazioni di metodo alle agenzie e agli operatori del settore, ma a giudicare dalle polemiche che imperversano a cadenza settimanale, questo non sembra sufficiente...

FARE IL COPYWRITER PER VIRGIN NON DEVE ESSERE FACILE: OGNI NUOVA CAMPAGNA PUBBLICITARIA VIENE GENERALMENTE CENSURATA DALL'ASA NON APPENA TERMINATA...

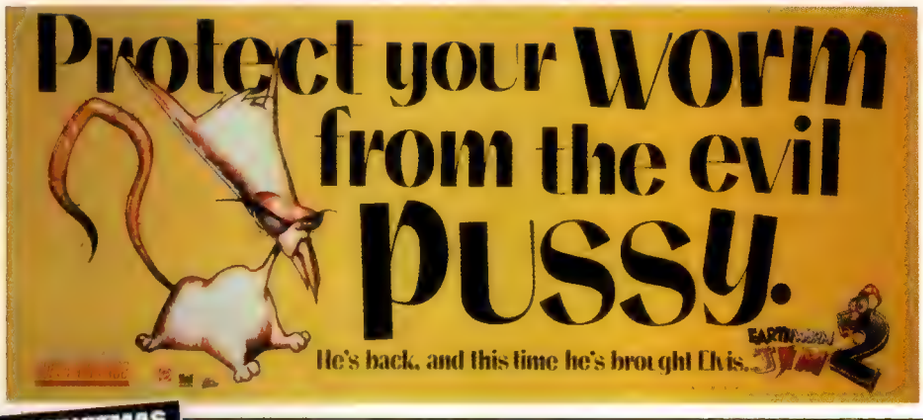
***Virgin Interactive** è probabilmente la software house che più di ogni altra è stata bersagliata da **critiche feroci** per il **contenuto "trasgressivo"** delle sue più recenti campagne pubblicitarie. **Super PlayStation Console** passa in rassegna le pubblicità più contestate.*

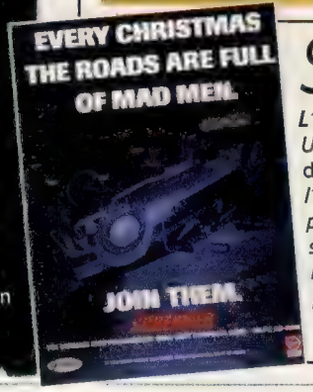
Virgin
la Benetton dei videogiochi

EarthWorm Jim

L'accusa: L'headline della pubblicità di **EarthWorm Jim** tradotta letteralmente suona *"Proteggi il tuo verme dal gattaccio malefico"*. Dov'è la provocazione? Semplice: nel gergo adolescenziale, *"worm"* e *"pussy"* indicano rispettivamente l'organo riproduttivo maschile e femminile. *"In determinati contesti, questo tipo di messaggi a doppio senso non risultano offensivi, anche se starebbero meglio su una testata pecoreccia come* Viz (l'equivalente inglese del Vernacoliere, Ndt) *piuttosto che su una rivista di videogiochi"* commenta Bill Lennon. *"Non abbiamo ricevuto alcuna protesta ufficiale per questa pubblicità e in effetti è molto più innocua della maggior parte delle cose che si leggono su* Viz."

Il verdetto: Nessuna protesta ufficiale. L'ASA non ha intrapreso alcuna iniziativa.





Screamer

L'accusa: Testo del messaggio: *"Ogni Natale le strade si riempiono di pazzi. Unisciti a loro". "Molti sono rimasti sbigottiti leggendo questa pubblicità* - dichiara Lennon - *Se da una parte sembra condannare la guida sotto l'influenza di alcolici, dall'altra quasi spettacolarizza la pratica, la rende pericolosamente affascinante. Abbiamo giudicato assolutamente inadatto un simile approccio a un problema così grave: l'automobile ribaltata che compare nella pubblicità è la goccia che ha fatto traboccare il vaso. Abbiamo protestato con Virgin e richiesto ufficialmente il ritiro della pubblicità."*

Il verdetto: Obiezione accolta, pubblicità ritirata.

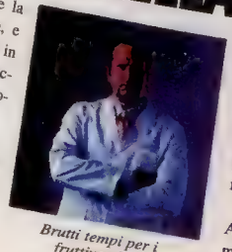
Come coltivare ottime mele

In arrivo l'ondata dei "Crash Bandicoot"

"PAZZI MASCHERATI HANNO ASSALTATO LA MIA BANCARELLA DI FRUTTA!"

New York. Una strana ondata di distruzione sta investendo i mercati ortofrutticoli americani. Individui con il volto coperto da maschere africane distruggono le bancarelle, saltando sulle cassette fino a ridurle in pezzi, alla ricerca di...MELE! Quando le trovano le tirano in aria a calci. Questo fenomeno è conosciuto come la "Crash Bandicoot" mania, e si è diffuso probabilmente in seguito all'incredibile successo dell'omonimo videogame di PlayStation.

"Oggi ci rubano le nostre mele, domani potrebbero essere le nostre patate" dice una testimone, nonché proprietaria di una bancarella. **"Ho cercato di riprendere le mele al volo ma i miei sforzi sono stati vani. Se rivedo ancora questi pazzi, piuttosto che cedergli la mia frutta, me la mangio!"**



Brutti tempi per i fruttivendoli

Adesso tocca alle NOSTRE mele! Questi fanatici "Crash Bandicoot" sono stati avvistati anche in Italia. Le varie associazioni contadine hanno chiesto alla polizia di proteggere gli alberi di mele. Una soluzione potrebbe essere quella di fargliele trovare già morsicate, ma forse neanche questa è la strada giusta. Per il momento nessuno può dire quale sarà il futuro della mela italiana.

Delizia di mele

CRASH BANDICOOT. SOLO PER PLAYSTATION.

SONY PlayStation

Per essere aggiornato sulle novità PlayStation invia il coupon compilato a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

*Il costo della telefonata è di L. 950 + IVA al minuto. SV - Servizi Vocali distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Gestore SIP/Stet.

"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Sony™ Code © 1996 Naughty Dogs. NAUGHTY DOG Inc. All rights reserved. PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

VOGLIO SAPERE TUTTO!

SC

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome_____

Indirizzo_____

Città_____ Prov. _____ CAP _____

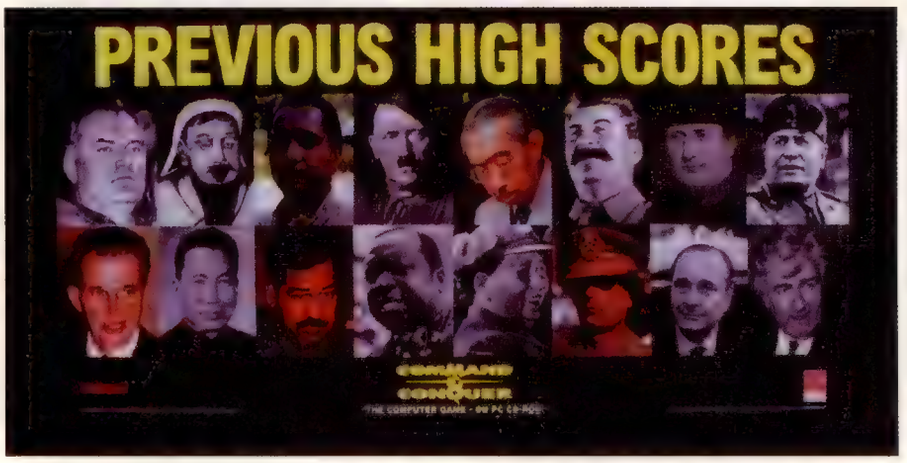
Età_____ Telefono _____

Possiedo una PlayStation ☐ NO ☐ SÌ e n°_____ giochi.

I miei generi preferiti sono: ☐ Racing ☐ Shoot ☐ Combat / Fighting ☐ Adventure/Simul. ☐ Sport ☐ altri _____

Command and Conquer

SEAN BRENNAN GIUDICA INNOCUE LE CONTESTATE CAMPAGNE PUBBLICITARIE VIRGIN, DIFENDE L'ORIGINALITÀ DEI MESSAGGI E SUGGERISCE AI PUBBLICITARI DI ADOTTARE UN APPROCCIO PIÙ "CREATIVO". AMEN



L'accusa: *"Una pubblicità di cattivo gusto, non c'è dubbio. Associare l'immagine del presidente francese Jacques Chirac a quelle di altri dittatori è una provocazione che pur non risultando offensiva in sé, certamente rischia di avere ripercussioni in ambito diplomatico. Certo, affiancare Chirac a Saddam Hussein e Hitler è stato giudicato inaccettabile da qualcuno, ma il messaggio nel suo insieme non risulta oltraggioso"* commenta Lennon.

Il verdetto: L'ASA ha chiesto a Virgin di rimuovere l'immagine di Jacques Chirac. I manifesti "censurati" non sono state rimossi.

La difesa: Sean Brennan ha difeso con tutte le sue forze questa pubblicità: *"Non si tratta di un messaggio gratuito o che pretende di essere controverso a ogni costo. Le nostre pubblicità cercano solo di rispecchiare le peculiarità del prodotto, anziché rifarsi ai soliti cliché. La maggior parte delle etichette si limitano a riprendere stereotipi banali per promuovere i loro nuovi giochi. Crediamo che i nostri prodotti e coloro che li hanno creati meritino qualcosa di più. Personalmente ritengo che i giochi creativi vanno pubblicizzati in modo creativo!"*

Sean Brennan prosegue osservando che *"Lavorare nel campo dell'industria videoludica significa videogiocare su larga scala. Produciamo divertimento, di fatto, quindi tanto vale divertirsi un po', no? A volte siamo stati forse puerili - mi riferisco, ad esempio, all'headline di* ***EarthWorm Jim*** *- ma d'altra parte è puerile gran parte della commedia inglese di cui andiamo così fieri."*

Come è cambiata la strategia pubblicitaria Virgin? *"Cerchiamo sempre di attirare l'attenzione del consumatore, ovviamente, ma il nostro approccio non è più shoccante come lo era fino a qualche tempo fa. Riteniamo che l'offerta di quel tipo di messaggi sia ormai satura e quindi inefficace. Il nostro approccio è stato copiato da così tante case che oggi le nostre pubblicità rischiano di passare inosservate!"*

Ah sì? E con **Resident Evil** come la mettiamo? *"Quella campagna pubblicitaria segna il tentativo di superare la tradizionale aggressività Virgin per stupire in un modo più raffinato. Lo spettatore rimane scioccato perché non sa esattamente come comportarsi di fronte a un messaggio che non comprende fino in fondo."*

Come giudichi l'attività dell'ASA: *"Per ciò che concerne l'*Advertising Standards Authority - commenta divertito Brennan - *sono contento che esista e che faccia di tutto per fermare gente come noi che offendono il buon gusto e mettono in discussione il "way of life" anglosassone!"*

Altri **Insulti**

Un'altra celebre campagna pubblicitaria *Made in Virgin* contestata duramente aveva come oggetto **Doom II**, ma è probabilmente Sega ad aver ricevuto le contestazioni più feroci degli ultimi anni. Pietra dello scandalo era l'ambiguità del messaggio che accompagnava l'immagine di **Virtua Racing** (Megadrive): *"Score some speed from you local dealer"* può infatti significare sia l'improbabile *"Ottieni un po' di velocità dal tuo negoziante di fiducia"* sia "*Procurati un po' di speed* (anfetamine simili all'Ectstasy, ndt) *dal fidato spacciatore*". Le immagini scelte da Psygnosis per la campagna pubblicitaria di **WipEout** sono state a loro volta fortemente criticate: nella foto si vedono due teenagers seduti su un divano, pallidi in volto, sguardo vitreo, sangue che cola abbondantemente dal naso. E' noto che la perdita di sangue dal naso è solo una delle conseguenze del consumo di cocaina.Criticata universalmente anche la recente pubblicità di Time Warner per **Striker '96**, che mostra l'immagine di una casalinga appesa al lampadario, lasciando intuire che si è impiccata. Usare il suicidio per promuovere un gioco di calcio è stato giudicato immorale ed eticamente inaccettabile. Ma è ancora Virgin a gettare benzina sul fuoco. L'immagine scelta per la pubblicità di **Resident Evil** mostra una vasca piena di sangue, promettendo - implicitamente - un bagno di sangue. Giudicate voi...

L'IMMAGINE SUGGERISCE CHE RESIDENT EVIL È UN "BAGNO DI SANGUE", COSA EFFETTIVAMENTE VERA. SE L'ASA NON HA DIGERITO LA CRUDEZZA DELL'IMMAGINE E NE HA CHIESTO IL RITIRO, BRENNAN LA DIFENDE GIUDICANDOLA "PIÙ RAFFINATA" RISPETTO ALLA MAGGIOR PARTE DELLE ALTRE PUBBLICITÀ VIDEOLUDICHE.

KONAMI® CENTER

Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
BARALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsummano Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECA ELETTRONICA	Via Archimede, 155/A - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GABRIO	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME START	Via Giulia, 7/H - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/R - Firenze
GAMELAND	C.so Buenos Aires, 58 - Milano
GAMELAND 2	Via Dante, 16 - Milano
GAMELAND 3	Corso Baires, 54 - Milano
GAMELAND 4	Via Torino, 49 - Milano
GAMES HOUSE	Galleria Polidoro, 5/A - Parma
GET READY	Via Guidotti, 40/B - Bologna
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144 /A - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
TGT	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
TROIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
UGLY KID	Galleria del Corso, 19 - Terni
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino

DISTRIBUZIONE ITALIA

X-Italia
Via XX Settembre, 103A
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-781334
Fax: 0541-781460
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/781334
FAX 0541/781460

TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Qualcuno ***lo fa****. Qualcuno* ***non lo fa****. Adottare una strategia pubblicitaria* ***trasgressiva*** *trova qualche consenso, ma soprattutto molte* ***critiche****. Cosa ne pensano i* ***diretti responsabili****?*

Messaggi *Al Vetriolo*

Santi

L'IMMAGINE DI UNA DONNA IMPICCATA PUÒ ESSERE USATA PER PROMUOVERE LA VENDITA DI UNA SIMULAZIONE DI CALCIO? SECONDO TIME WARNER SÌ, MA IL RESTO DEL MONDO HA QUALCHE OBIEZIONE IN MERITO..

Geoff Glendenning, Sony: *"Non realizziamo pubblicità eccessivamente provocatorie, non crediamo che siano necessarie. L'industria videoludica sta abbandonando le strategie shockanti, anche se un paio di case sembrano incapaci di crescere. Questo tipo di pubblicità funziona solo per un segmento dell'utenza, ma ora che PlayStation sta diventando un mezzo di intrattenimento di massa, le pubblicità controverse possono solo danneggiare il mercato. Gli adulti sono portati a credere che se la pubblicità è oltraggiosa, anche il videogioco lo sarà. Questo potrà andare anche bene alle case che producono giochi, ma chiaramente è inaccettabile per chi, come noi, produce la macchina. Abbiamo la facoltà di approvare o rifiutare i messaggi pubblicitari che coinvolgano il marchio Sony, sebbene fino a oggi non ce ne siamo mai avvalsi. La pubblicità di un gioco PlayStation è, indirettamente, la pubblicità di PlayStation: chi contesta un messaggo pubblicitario, contesta PlayStation. Non possiamo permettere che questo avvenga. Non approviamo la scelta di Virgin di usare una vasca piena di sangue per pubblicizzare* ***Resident Evil****. Riteniamo scorretto soprattutto che Virgin non abbia specificato all'interno della pubblicità che il gioco mostrato era vietato ai minori di quindici anni. Hanno persino tralasciato di segnalare che il distributore del prodotto è Virgin. I genitori hanno visto la pubblicità ed è stato immediato per loro concludere che il software PlayStation è violento nel suo complesso. Se almeno Virgin avesse menzionato il divieto ai minori, i genitori avrebbero concluso che esiste una qualche forma di regolamentazione: siamo i primi a credere che prodotti dai contenuti eccessivi finiscano nelle mani dei più giovani. Pubblicità come quella di* ***Resident Evil*** *sono sconvenienti e finiscono per danneggiare un po' tutti. Il messaggio pubblicitario deve essere pensato in funzione all'audience che si cerca di raggiungere. La pubblicità deve essere creativa, non shockante".*

Richard Eddy, Codemasters: *"Fare i provocatori di professione non fa per noi. Suscitare qualche polemica sembra l'unico obiettivo di case che realizzano campagne pubblicitarie controverse. C'è chi si accontenta di poco... Noi cerchiamo piuttosto di catturare l'immaginazione del pubblico. Vogliamo stupire, non scioccare. Se realizzassimo un gioco pieno di violenza, non lo pubblicizzeremmo in modo visivamente violento. Il nostro messaggio sarebbe ironico, parodistico. Sono questi i messaggi che restano in mente. Vogliamo stimolare il pubblico e spingerlo ad interessarsi del prodotto".*

NON RINUNCIARE

A QUESTE FAVOLOSE OFFERTE!!

NEO GEO CD

CONSOLE CON 2 JOYPAD /SCART E **5** CD A SCELTA

SOLO
L. 365.000, NATURALMENTE SPEDIZIONE INCLUSA!

GIOCHI A L. 20.000! NON CI POSSO CREDERE!!!

SEGA SATURN

CONSOLE CON JOYPAD E CD CON DEMO

SOLO
L. 420.000, VERSIONE ITALIANA CON GARANZIA

SONY PSX

CONSOLE CON JOYPAD E CD CON DEMO

SOLO
L. 390.000, VERSIONE ITALIANA CON GARANZIA

ABBIAMO F1!!!

NOVITA'

VIDEOGIOCHI

DESTRUCTION DERBY 2 (PSX)
WIPEOUT 2097 (PSX)
TONB RAIDER (PSX)
FINAL DOOM (PSX)
OVER TOP (NEO GEO CD)
FUTSAL (NEO GEO CD)
KING OF FIGHTER '96 (NEO GEO CD)
DAYTONA 2 (SATURN)

RIVISTE

PSX PRO CON CD
TOTAL SATURN CON CD
OFFICIAL SATURN CON CD PLAY
PLAYSTATION (TRUCCHI)
EDGE
OFFICIAL PLAYSTATION
NINTENDO MAGAZINE
E TANTE ALTRE

C/V USATO, MODELLINI, GIOCHI DI RUOLO E DI SOCIETA', ARMI ED ACCESSORI PER SOFTAIR, FUMETTI E MINIATURE

GIOCO & STRATEGIA, SALITA ARENELLA 22/D, NAPOLI
TEL./FAX 081/5789319 ORARIO 10-13,30 / 14,30 - 20

N64 ★CHIAMACI★ N64

LE CAMPAGNE PUBBLICITARIE DI TEKKEN E RESIDENT EVIL SONO STATE AL CENTRO DI DURE POLEMICHE IN GRAN BRETAGNA. TANTO PER CAMBIARE.

Peccatori

Spokesperson, Sega: *"Gli autori della pubblicità di **Virtua Racing** non lavorano più per Sega. Tra le campagne che hanno realizzato ce n'era una incentrata su **Ecco The Dolphin** che insisteva sull'ambiguità tra videogioco e droga. Un'altra per 32X faceva ricorso a espressioni dalla marcata connotazione sessuale come "Ficcati questo nel tuo buco" ("*Slap this in your slot*"). Questi messaggi hanno suscitato un mare di polemiche anche all'interno di Sega. Posso solo dire che non adotteremo un approccio di questo tipo per le nostre future campagne pubblicitarie. Abbiamo assunto tre diverse agenzie negli ultimi anni. La prima ha confezionato delle pubblicità davvero interessanti, come lo spot televisivo della serie "*Pirate TV*". Successivamente, è subentrata una seconda agenzia che ha realizzato la serie di messaggi con riferimenti al sesso o agli stupefacenti di cui sopra. Abbiamo licenziato la maggior parte dei "creativi" e i rimanenti hanno preferito lasciare Sega. L'attuale agenzia che gestisce la pubblicità Sega non cerca la provocazione fine a sé stessa. A noi interessa solo che il pubblico sappia quanto sono validi i nostri prodotti. L'approccio trasgressivo non va più di moda? Non direi, basta guardare le recenti campagne pubblicitarie Virgin. Le polemiche che si scatenano ogni volta finiscono per favorire la stessa Virgin, che può così ottenere il massimo di visibilità dei suoi prodotti con il minimo degli sforzi. E' semplice, basta confezionare una pubblicità dai contenuti trasgressivi e attendere le prevedibili contestazioni che, si sa, sono funzionali alle vendite. Ma questo tipo di strategia funziona solo quando costituisce l'eccezione, non la regola, anzi rischia di compromettere irreparabilmente l'immagine dell'industria videoludica."*

Simon Jeffrey, Virgin: *"Rispettiamo l'ASA e quando ci chiede di modificare un determinato messaggio pubblicitario, lo facciamo senza protestare. La maggior parte delle nostre campagne hanno vita breve - quella di **Doom II** aveva già esaurito la sua funzione prima ancora che l'ASA presentasse protesta ufficiale. Non ci è andata altrettanto bene con **Command & Conquer**: siamo stati contatti il secondo giorno dopo l'apparizione dei manifesti. A distanza di settantadue ore dal richiamo dell'ASA, avevamo già coperto l'immagine di Jacques Chirac. Non agiamo in maniera impulsiva, sappiamo quello che facciamo e non cerchiamo la provocazione fine a se stessa. La pubblicità negativa dei quotidiani popolari aiuta le vendite? Credo che si tratti di una forma di relazioni pubbliche come le altre. Fino a quando si contesta solo il messaggio e non il prodotto reclamizzato, a noi va benissimo. E anche se si tratta di un gioco orrendo, beh, almeno è sulla bocca di tutti, anche di coloro che non ne avrebbero mai sentito parlare altrimenti."*

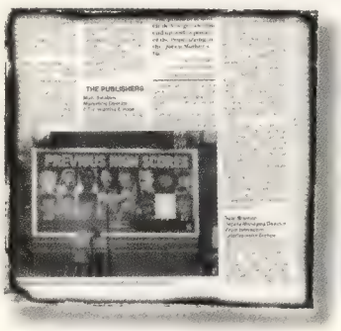
L'Opinione della **stampa**

Il settimanale inglese *Computer Trade Weekly* ha affrontato il tema della pubblicità controversa in più di una occasione. L'immagine di **WipEout** è stata oggetto di polemiche: lo scorso maggio *CTW* ha riportato che l'ASA aveva ufficialmente chiesto il ritiro in seguito alle proteste di diversi lettori. La pubblicità di **Screamer**, un altro titolo distribuito da Virgin, è stata accusata di "*glorificare la guida pericolosa*", qualunque cosa voglia dire.

Ultimamente anche Sony è stata fortemente criticata dalla BACTA - l'organo che si occupa della distribuzione i coin-op in Gran Bretagna - per il testo della pubblicità di **Tekken 2** per PlayStation, che recita "***Tekken 2**: just like the arcade. Without the rent boys.*" Roger Bennett, presidente della ELSPA, ha dichiarato che le software house stanno "*oltrepassando i limiti della decenza*". Lapidaria la risposta di Sean Brennan, "*Ma Bennett lo sa di cosa sta parlando oppure no?*". Sean ha tuttavia confessato che le polemiche provocate dalla campagna di **Command & Conquer** ha permesso a Virgin di risparmiare un capitale in pubblicità: "*Devo ringraziare* CTW *per il servizio che ci ha reso... Dovremmo fare cose del genere più spesso, eheheh*". La pensa diversamente Marc Swallow di *GT Interactive*: "*Persino mio figlio saprebbe realizzare una pubblicità trasgressiva. La domanda è: questo tipo di comunicazione è davvero efficace? Fin dove si può arrivare? Arriveremo a usare immagini sacre per pubblicizzare videogiochi al fine di ottenere provocazioni sempre più esasperate? Per **Quake** abbiamo deciso di seguire una strategia differente: quando tutti si aspettavano pubblicità violente, noi abbiamo scelto un approccio ironico.*"

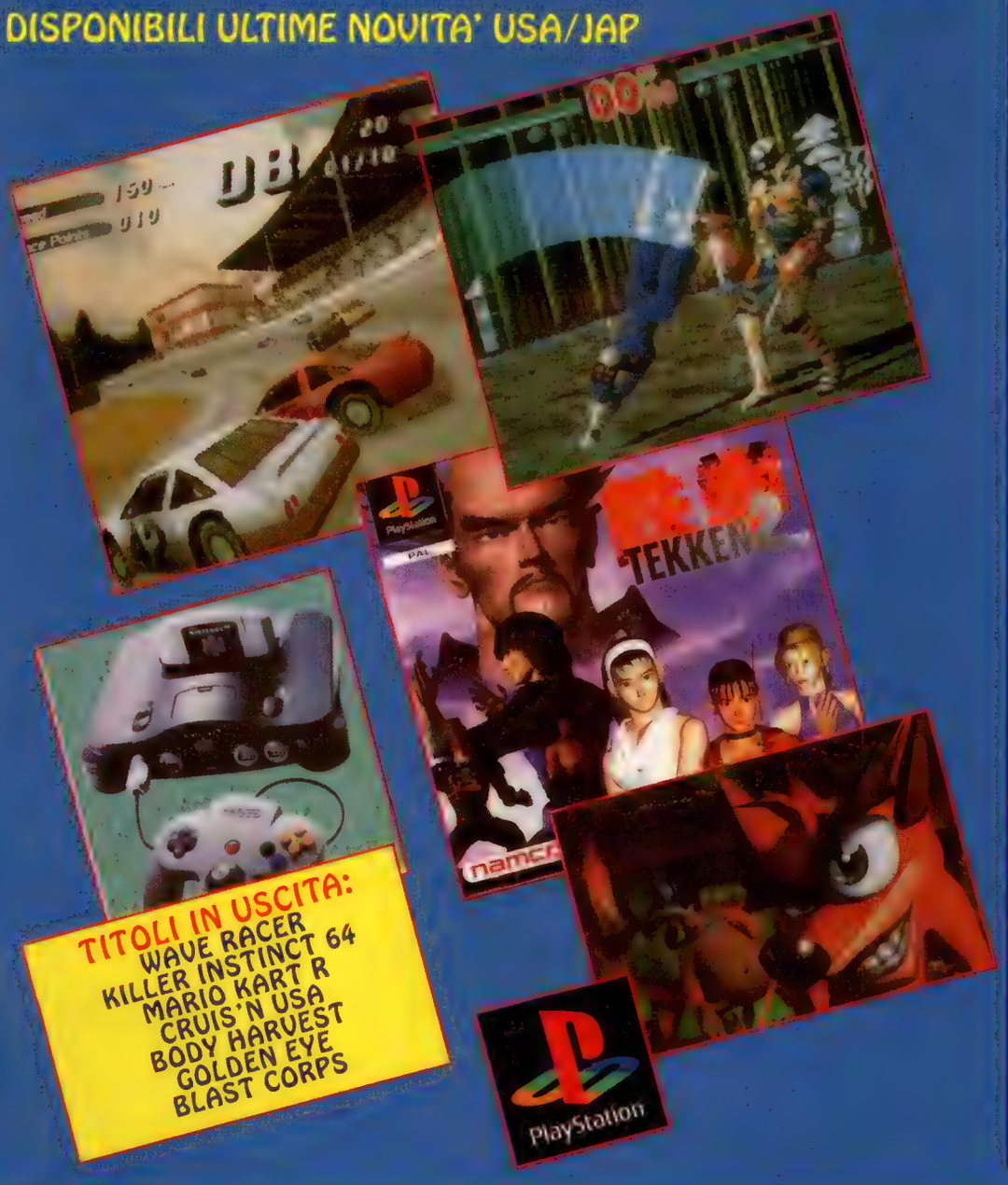
Le immagini scelte per la campagna pubblicitaria di Quake mostrano scene familiari e persino idilliache. Un passo in avanti rispetto alla iperviolenza visiva di **Doom II**. Possiamo quindi dire che gli scandali saranno presto un ricordo? Sony ha chiaramente lasciato intendere che non accetterà ulteriori provocazioni da parte dei soliti noti (Virgin anyone?). Ma Brennan e soci si arrendenderanno così facilmente? La risposta alla prossima puntata. E ora, consigli dalla regia...

***CTW* HA SEMPRE SEGUITO IL DIBATTITO SULLE PUBBLICITÀ "SCANDALOSE" CON NOTEVOLE TEMPISMO.**



Games Mania

DISPONIBILI ULTIME NOVITA' USA/JAP



TITOLI IN USCITA:

WAVE RACER
KILLER INSTINCT 64
MARIO KART R
CRUIS'N USA
BODY HARVEST
GOLDEN EYE
BLAST CORPS

SONY PSX PAL	TEL.
SONY PSX JAP	TEL.
CAVO SCART	35.000
JOY PAD ORIG.	59.000
VOLANTE	139.000
CAVO LINK	45.000
MEMORY CARD	49.000
MULTY TAP	99.000
TOSHINDEN 2	99.000
CRASH BANDICOOT	TEL.
DIE HARD TRILOGY	TEL.
TEKKEN 2	99.000
RESIDENT EVIL	99.000
FINAL DOOM	99.000
ANDRETTI RACING	99.000
STREET F.ALPHA 2 JAP.	TEL.
KING OF F.95	109.000
PROJECT OVERKILL	109.000
BUBBLE BOBBLE	99.000
BUST A MOVE 2	99.000
FORMULA 1	99.000
TUNNEL B1	109.000
INDEPENDENCE DAY	TEL.
RIDGE RACER REV.	99.000
ADIDAS P.SOCCER	99.000
NEED FOR SPEED	99.000
OLYMPIC SOCCER	99.000
OLYMPIC GAMES	99.000
INT TRACK E FIELD	99.000
SPACE HULK	99.000
ALIEN TRILOGY	99.000
WIPEOUT 2097	99.000
D. DERBY 2	109.000
TOTAL NBA	99.000
RAYMAN	99.000
M.K. TRILOGY	TEL.
TOP GUN	99.000
TOMB RAIDER	109.000
MOTOR T.GP2	109.000
SUPER S. RACER	109.000
FADE TO BLACK	99.000
SOVIET STRIKE	TEL.
SOUL EDGE	TEL.
FINAL FANTASY VII	TEL.
INT SUP.SOCC. DELUXE	TEL.
TENKA	TEL

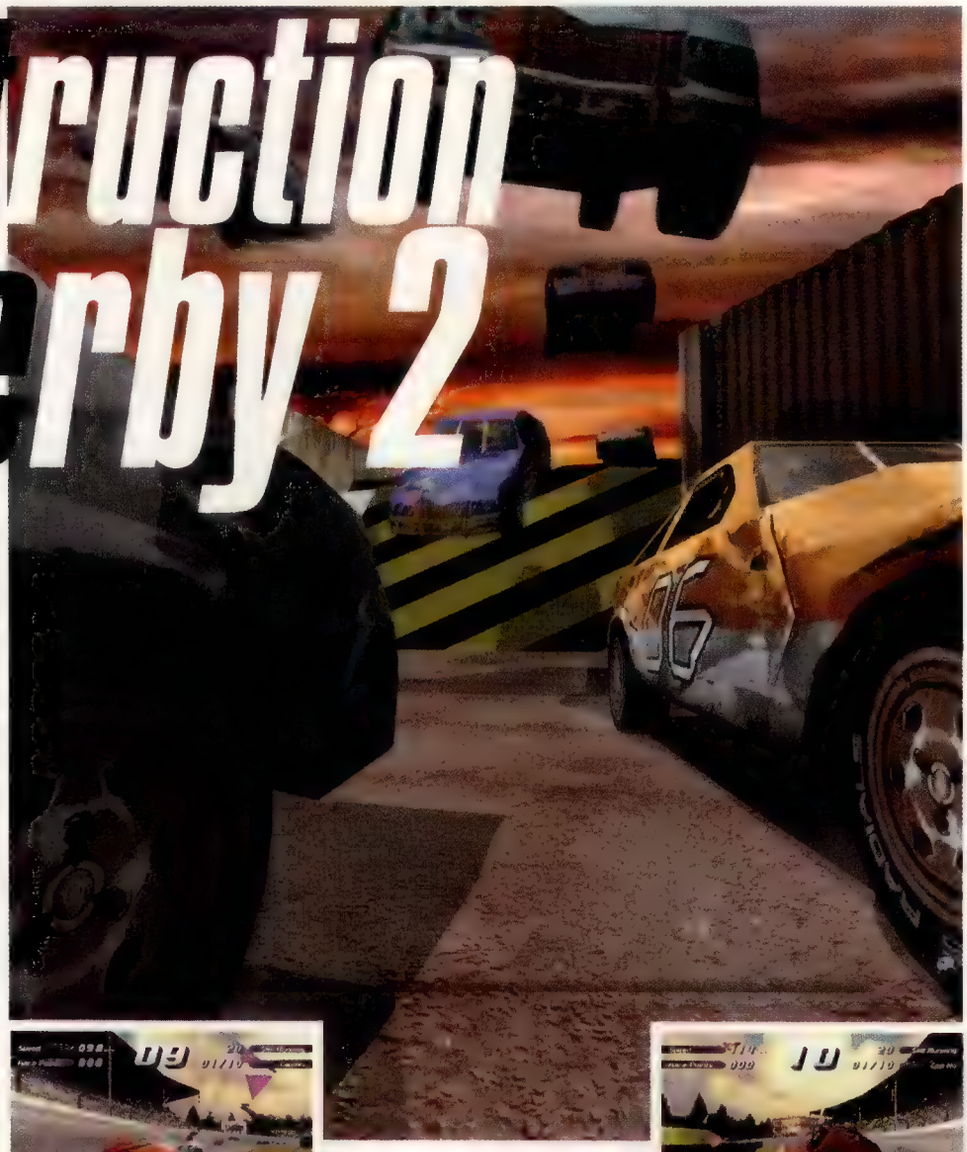
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA
PER ORDINI O INFORMAZIONI:

06/91 11 705

GAMES MANIA - VIA CATULLO,32/A - 00040 POMEZIA (RM)

I LOGHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Destruction Derby 2



Ci sono - fondamentalmente - due tipi di sequel. Alcuni sono tanto simili all'originale da risultare difficilmente distinguibili dal primo (è il caso di molti picchiaduro di successo) e per i quali la definizione di sequel è del tutto ridondante. Vi sono invece altri seguiti tanto diversi dall'originale da rilsutare difficilmente riconducibili al capofila. E' il caso di *Destruction Derby 2*. Già, perché il primo episodio - in fondo - non era che un sofisticato simulatore di incidenti caratterizzato da un engine poligonale discreto e afflitto da una certa carenza di longevità. Il non irrilevante difetto era accentuato da una giocabilità non certo eclatante. *Destruction Derby* è un prodotto che è invecchiato malissimo: riprendetelo in mano adesso - magari dopo aver fatto una partita a *Formula One* - e noterete immediatamente le zampe di gallina virtuali agli angoli degli occhi, il lento incedere del passo, la chioma grigia... Nonostante i punteggi stratosferici raccolti sulle testate del settore, *Destruction Derby* non aveva le caratteristiche per diventare un classico. Non è storia, bensì preistoria. Meglio: PlayStoria. Questo è talmente risaputo, oggi, che persino Mark Day, rappresentante Psygnosis, non ha esitato a definire *Destruction Derby* "un engine in cerca di un gioco". "Il gioco - ha affermato Mark in tempi non sospetti - vanta un sacco di incidenti spettacolari, ma non è oggettivamente dotato di grande spessore".
Possiamo ufficialmente annunciare che ***Destruction Derby 2*** non è un mero simulatore di incidenti, un *Crash Simulator*. Nope. ***Destruction Derby 2*** è uno spettacolare gioco di corsa, probabilmente il migliore mai apparso su PlayStation per ciò che concerne la categoria "stock car". Potremmo concludere qui la nostra analisi e invitarvi tutti in reda per un doppio in allegria, ma vale la pena di motivare la balda affermazione con una serie di considerazioni. Intendiamoci: la filosofia del gioco è rimasta la stessa ed è riassumibile in sei parole: *demolisci l'avversario per collezionare punti*, ma è la menta attorno al buco-concept che ha subito trasformazioni grandiose. Tutti i limiti e i difetti del primo episodio sono stati eliminati. Il nuovo gioco dei Reflections incorpora un engine poligonale del tutto inedito. I tracciati di ***Destruction Derby 2*** sono quattro o cinque volte più lunghi degli originali e la grafica presenta un livello di dettgalio mai raggiunto su PlayStation. Chiamatelo ***Destruction Derby Remix***, chiamatelo ***DD2***, la sostanza non cambia: il gioco rulla..

LE GARE NON SI SVOLGONO ESCLUSIVAMENTE IN PIANO, MA INCLUDONO RAMPE, SALISCENDI E CURVE PARABOLICHE PROPEDEUTICHE A SALTI IPERSPETTACOLARI. I TAMPONAMENTI IN VOLO SONO DAVVERO MOZZAFIATO.

Titolo : DESTR. DERBY 2
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : RACING

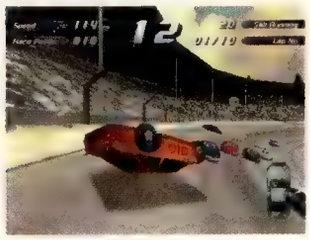
AUDIODROMO

La spettacolarità degli incidenti è uno degli aspetti più eclatanti del gioco: in confronto quelli di ***Burning Road*** sembrano scontrini (fiscali). E se i programmatori dell'AM3 avevano guidato per oltre un mese autentiche Toyota da rally per produrre quel capolavoro indiscusso che è ***Sega Rally***, allo stesso modo i coders di Newcastle sono flippati a Indianapolis per avere contatto fisico con la pista, assimilarla, digerirla e riproporla in forma simulata.
I tracciati sono stati disegnati con *Daytona USA* e ***Ridge Racer*** in mente: i risultati sono davvero eccellenti. Partendo da modelli tridimensionali e ispirandosi a

percorsi esistenti, i Reflections hanno creato piste favolose, caratterizzate da incroci multipli, rampe, salite, discese. Siamo anni luce dal piattume del primo episodio, insomma. I replay sono giga-spettacolari e consentono di rivedere la gara dalla solita pletora di visuali possibili. A complicare le cose - nei tracciati più complessi - ci sono strettoie e curve a gomito che perfino Automan avrebbe difficoltà a prendere.
Il gioco vanta quattro modalità differenti (come nell'originale, del resto): Wreckin' Race, Stock Car Race, Destruction Derby e Time Trial. La Championship League vi permette di partecipare a un'intensa stagione automobilistica che si rifa ai tumultuosi giorni di tuono interpretati qualche annetto fa dal buon Tom Cruise. In Stock Car Race l'elemento dominante non è la distruzione dell'avversario, ma la gara di corsa vera e propria: in questa sezione il gioco dei Reflections si avvicina moltissimo a ***Daytona USA***. Altre opzioni disponibili sono il Tag Racing, il MultiPlayer, Duel o Team Pairs. Non manca nemmeno la spettacolare modalità Bowl, un giga-autoscontro che permette alla tribù motorizzata di massacrarsi allegramente.

Distruzione totale

L'engine tridimensionale è estremamente sofisticato e le animazioni sono davvero incredibili considerando il livello di dettaglio su schermo. Gli effetti speciali si sprecano letteralmente: le auto ruotano su se stesse, si impennano e si spatasciano sulle protezioni ai bordi della pista con un realismo davvero impressionante. Le vetture prendono fuoco, le lamiere producono scintille, si contorcono fino a staccarsi dalle auto. La prima partita a ***Destruction Derby 2*** è un'esperienza videoludica che non dimenticherete presto. La prima cosa che colpisce è la tridimensionalità delle auto da corsa. Se nel primo episodio avevamo a che fare con oggetti tridimensionali inseriti in un'area di gioco concepita bidimensionalmente, in ***Destruction Derby 2*** l'intero



scenario è tridimensionale. Il passaggio è quindi epocale: la *new age* videoludica PlayStation (***Tomb Raider***, ***Soviet Strike***, ***Micro Machines V3***, ***Formula 1*** e ora anche ***Destruction Derby 2***...) presenta davvero innovazioni sostanziali a livello di gameplay, laddove i primi giochi erano ancora degli ibridi, dei prodotti di transizione, dei non-giochi. Due novità assolute sono la zona dei box che permette ai piloti di sistemare le vetture danneggiate per poi ributtarsi in gara e il modo *à la* **Stunt Racer**, una sorta di free-style motorizzato nel quale possiamo performare ogni sorta di acrobazia. Più complessi sono gli stuns e maggiori i punteggi ricevuti: un po' come la gara di BMX del mitico ***California Games***. L'unica differenza sta nel numero di ruote: erano due nel mitico titolo Epyx, sono quattro nell'ultima fatica Psygnosis... L'opzione di gioco collettivo è praticabile solo attraverso il cavetto di linkaggio, come in ***WipEout 2097***. In compenso, ***Destruction Derby 2*** è compatibile con il volante Mad Catz sia con lo scomodo pad Namco, il NegCom (a proposito, qualcuno di voi lo usa mai? Ho i miei bravi dubbi...) Le auto rispondono con estrema facilità ai comandi. Le sospensioni virtuali delle macchine consentono una guida iper-sportiva: occhio tuttavia agli avversari che non esitano a gettarsi in mezzo alla pista nei momenti meno opportuni. In caso di incidente le auto possono rovesciarsi su un lato oppure ribaltarsi completamente. Può capitare che sia il vostro bolide a rovesciarsi: se siete fortunati, verrete tamponati dal vostro avversario che vi precede e rimessi in pista. Come nel primo episodio, anche in *DD2* i danni subiti dalla vostra macchina restano visibili sulla carrozzeria. Le performance sonore di Paul Page, autentico commentatore delle gare di corsa di Daytona e Indianapolis per NBC, sono state digitalizzate e riproposte. Lo pseudo commento in diretta accresce il realismo della simulazione. Favoloso l'accompagnamento musicale hard rock (se amate il genereè il vostro momento: anche ***Twisted Metal 2*** vanta un soundtrack davvero metallico!) che si sposa benissimo con il rombo del motore delle poderose vetture. La strategia Psygnosis appare chiara: egemonizzare ogni genere videoludico con un prodotto assolutamente paradigmatico: dopo ***WipEout 2097*** e ***Formula 1***, con ***Destruction Derby 2*** la casa londinese fa centro ancora una volta. Durante l'ultimo ETCS londinese, Martin Edmonson, uno dei membri del team Reflections, ci ha rivelato che il nuovo engine sarà incorporato in almeno altri tre titoli prossimi venturi. Uno è ***Monster Truck Madness***, ma gli altri due? ***Destruction Derby 3 & 4***, magari?

J.A.

Il rivale: Rage Racer

Sebbene differente nella forma da ***Destruction Derby 2*** ma analogo al titolo dei Reflections in termini di appeal, **Rage Racer** (Namco) è quasi terminato.
La più grande innovazione rispetto ai due titoli precedenti consiste nella possibilità di configurare le automobili fino ai minimi dettagli: dal colore della carrozzeria agli adesivi. persino possibile customizzare la vettura con uno dei venti logo disponibili oppure crearne uno ex novo. MITICO!

Il controllo della vettura è a dir poco eccellente grazie al nuovo sistema basato sulla simulazione delle sospensioni.

Commento **Psygnosis fa centro ancora una volta con un sequel esplosivo che non dovrebbe mancare in nessuna collezione. Se comprate solo due titoli all'anno, fate che siano *Destruction Derby 2* e *WipEout 2097*. Assolutamente indispensabile se amate le simulazioni di corsa. Usato regolarmente, *Destruction Derby 2* aiuta a prevenire il traffico.**

Pro...

- *Eccezionalmente giocabile*
- *Varietà di opzioni*

Contro...

- *Contro? Scontro...*
- *Fin troppo avvincente...*

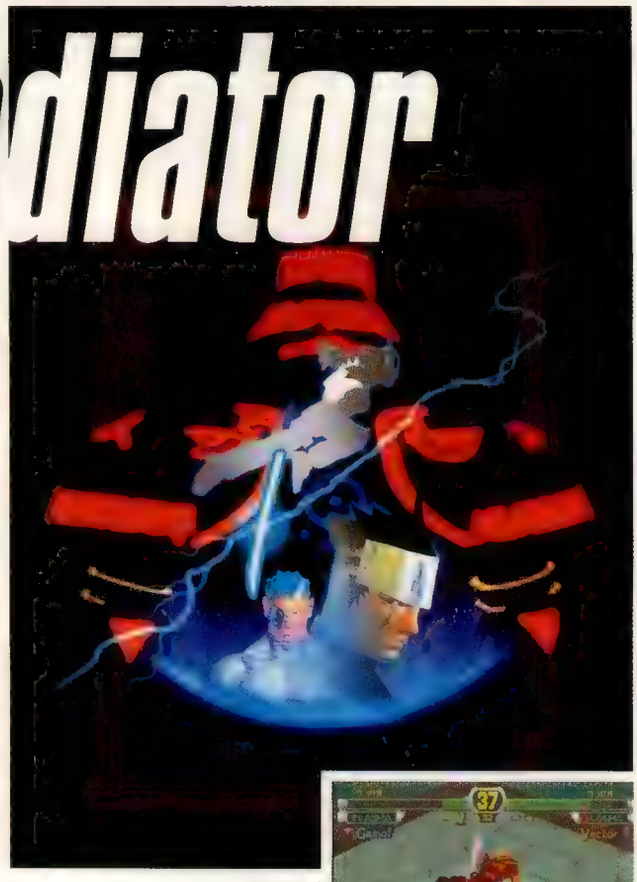
La pagella...

Grafica	**95**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**90**
Longevità	**92**
Originalità	**88**

94

ACCANTO ALLA BARRA DI ENERGIA DEI SINGOLI LOTTATORI È PRESENTE UN INDICATORE DI PLASMA CHE FACILITA LA REALIZZAZIONE DI MOSSE COMBINATE. PERFORMANDO UNA COMBO, L'INDICATORE VISUALIZZA I TASTI CHE STATE PREMENDO. QUALORA LA SUCCESSIONE NON SIA CORRETTA, LA SEQUENZA SI INTERROMPE E APPARE LA SCRITTA PLASMA. CIASCUN LOTTATORE POSSIEDE UNA COMBO FINALE I CUI EFFETTI SONO PARTICOLARME NTE DEVASTANTI.

Star Gladiator



Ogni tanto appaiono sulle scene prodotti ludici capaci - se non di rivoluzionare - almeno di imprimere una svolta alla storia dei videogiochi. Con *Tetris*, ad esempio, Alexey Pajitnov non ha semplicemente migliorato un concept preesistente: ha inventato un nuovo genere, un nuovo tipo di interazione e, conseguentemente, di fruizione. *Star Gladiator* non ha nulla di sovversivo: il suo apporto all'epopea elettronica è pressoché irrilevante. Vi sono altri prodotti che, più modestamente, hanno ridefinito le caratteristiche di una categoria videoludica, scalzando dal loro trono paradigmi preesistenti. *Doom* è uno di questi: è il Titano che ha attentato alla vita di Zeus-*Wolfenstein*. *Star Gladiator* non ha fatto nemmeno questo: il suo apporto al genere dei picchiaduro è pressoché irrilevante. Dobbiamo quindi concludere che *Star Gladiator* è un prodotto irrilevante? No. Nonostante le premesse, tale conclusione sillogistica non è legittima. *Star Gladiator* riveste un'importanza fondamentale per Capcom in quanto segna l'ingresso ufficiale della software house nipponica nell'inflazionato panorama dei beat'em up tridimensionali, fino a oggi dominato dai soliti sospetti, Sega e Namco. Troppo poco per emozionarsi, direte voi. In effetti... Con *Star Gladiator*, è Capcom a mettersi in (video)gioco: laddove Sega e Namco sembrano aver perso ormai ogni interesse per gli ambienti bidimensionali, Capcom non sembra intenzionata ad abbandonare il settore che l'ha resa grande, ma allo stesso tempo non può più permettersi di ignorare la dimensione poligonal-tridimensionale. E qui arriviamo a *Star Gladiator*. Ma chi, come noi, si aspettava dalla casa di Osaka un prodotto vincente come lo sono stati fino a oggi i suoi innumerevoli giochi bidimensionali, è rimasto deluso... A onor del vero, va ricordato che anche *Street Fighter* - primo vero tentativo da parte di Capcom di egemonizzare il mercato dei picchiaduro 2D - fu snobbato tanto dalla critica quanto dal pubblico. Possiamo quindi concludere che *Star Gladiator* sta al 3D come il primo *Street Fighter* sta al 2D: è una scommessa che Capcom non ha né vinto né perso.

Titolo : STAR GLADIATOR
Casa : CAPCOM
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1 – 2
Genere : PICCHIADURO

[illegible]

Ci troviamo di fronte al classico picchiaduro a incontri, caratterizzato da una trama appassionante che fa da contraltare alla canonica mancanza di spessore a livello di interazione che caratterizza questo genere. *Star Gladiator* è ambientato nel 2348. L'esplorazione spaziale ha consentito agli esseri umani di colonizzare pianeti lontani anni luce dalla Terra. Durante le peregrinazioni interstellari i terrestri hanno conosciuto una pletora di razze aliene, la maggior parte delle quali pacifiche. Alcune, tuttavia, hanno mostrato ostilità nei confronti degli esploratori umani e dopo aver obliterato diversi contingenti, si sono mosse in direzione della Terra per sferrare un attacco decisivo. Allarmata, la Federazione Terrestre mette sotto torchio i laboratori di *Ricerca&Sviluppo* affinché sviluppino il più in fretta possibile un'arma che possa garantire la salvaguardia del pianeta. Il celebre dr. Edward Bilstein, allievo in gioventù di Luttazzi, scopre che è possibile utilizzare i poteri della mente come strumento di offesa dagli effetti devastanti. Sfruttando il plasma prodotto dai circuiti cerebrali, Bilstein crea una potentissima arma che consente ai terrestri di sbaragliare gli alieni. La scoperta fa dello scienziato un uomo ricco e famoso. Ma quando una commissione di vigilanza scopre che lo scienziato ha usato cavie umane per i suoi esperimenti, questi viene esiliato su una prigione orbitante. Alla faccia della riconoscenza... Umiliato e offeso, lo scienziato giura vendetta, tremenda vendetta. Quattro anni dopo, Billstein riesce a fuggire dalla prigione grazie a un gruppo di terroristi interplanetari che si fanno chiamare "*Quarto Impero*". Una volta libero, Bilstein decide di mettere in atto la sua vendetta, costruendo un giga-cannone al plasma per distruggere la Terra. Venuta a conoscenza del piano, la Federazione tenta il tutto per tutto al fine di fermare i criminali. E qui entrate in gioco voi....

Il primo impatto

Star Gladiator, uscito qualche mese fa in sala giochi, non ha riscosso particolare successo: dopotutto non presenta nulla che titoli come ***Tekken 2***, ***Soul Edge***, ***Fighting Vipers*** o ***Virtua Fighter*** non avessero già offerto. Ora che la versione PlayStation è disponibile, la situazione non sembra differire: la concorrenza (***Tekken 2***, ***Tobal #1*** e ***Battle Arena Tohshinden*** in primis) è particolarmente agguerrita e questo non facilita le cose a *Star Gladiator*. Per chi non avesse giocato al coin-op, ricordiamo che vede nove lottatori (più due "segreti", la solita farsa capcomian/essenechian/nam-chiana...) impegnati in combattimento all'ultimo pixel. I personaggi appartengono a razze virtuali differenti, alieni, umanoidi e altre aberrazioni: un melting pot digitale che lascia il tempo che trova. Come vuole la tradizione, sbattendo fuori dal ring l'avversario, lo si elimina automaticamente. Ritroviamo su PlayStation gli stessi effetti speciali del coin-op, come trasparenze, ombreggiature e traslucenze. La cosa è tutt'altro che sorprendente, visto che l'originale da sala gira su una versione potenziata di PlayStation. Il livello di dettaglio dei singoli lottatori è convincente sia sul piano delle texture sia su quello del numero di poligoni impiegati. Nonostante una certa eterogeneità a livello di design dei personaggi, non siamo rimasti particolarmente

COME IN TOHSHINDEN, POTETE SPOSTARVI DI LATO PER EVITARE I COLPI AVVERSARI.

impressionati dalle loro fattezze. Nessuno sembra avere il carisma e lo spessore di un Ryu o di un Ken né tantomeno dei vari eroi di ***Tekken***, ma forse tra sei o sette sequel ci affezioneremo anche alla nuova cricca Capcom. *Aspettando Godot*... Il movimento dei lottatori, comunque, è convincente e il frame rate adeguato (30 fps). I fondali, per quanto riuscite emulazioni dei corrispettivi arcade, sembrano più slavati, svogliati, inespressivi. L'intelligenza artificiale dei lottatori non è il massimo: il fatto che il picchiaduro sia un tipo di gioco che dà il massimo solo quando fruito collettivamente, non assolve programmatori particolarmente pigri. L'accompagnamento musicale è buono, ma, ancora una volta, è decisamente meno vario del soundtrack di ***Tekken 2***.

Parole...

Da tutto questo si evince che il gioco è "*intelligente, ma non si applica a sufficienza*". Suvvia, non è tutto da buttare, anzi... Ritroviamo nella versione PlayStation il cosiddetto sistema del Plasma Combo già apprezzato nella versione coin-op. Dietro all'altisonante definizione si cela la solita possibilità di performare una serie di mosse concatenate dagli effetti devastanti. *Dove sta la novità?*, si chiedono i giocatori più smaliziati. Capcom non risponde... Aggravante-bis: la possibilità di impiegare armi - prevalentemente spade e alabarde - durante gli incontri è tutt'altro che nuova: ormai è come il servosterzo che è diventato di serie su tutte le automobili o quasi. In conclusione, ***Star Gladiator*** può essere considerato un mix tra ***Tohshinden*** e ***Soul Edge*** che offre poco di più del primo in termini qualitativi e troppo poco rispetto al secondo, l'evento dell'anno nel piatto panorama dei beat'em up PlayStation. Se Capcom continua a dominare il settore bidimensionale - ***Street Fighter Alpha 2***, recensito il mese scorso, ne è l'ulteriore conferma - ***Star Gladiator*** dimostra che nel 3D ha ancora molto da imparare.

J.A.

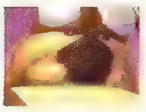
SI RINGRAZIA
ACTION GAME
PER IL CD.

I PERSONAGGI

Star Gladiator include nove personaggi, quattro dei quali rappresentano la razza umana, mentre i restanti cinque sono alleati al cattivo di turno, il Dottor Bilstein. Gamof Gohcry ricorda contemporaneamente il mitico Cewbacca e gli orsetti Ewok della trilogia di *Star Wars*, Rimgal è un dinosauro a metà tra *Jurassic Park* e *Godzilla* capace di incenerire con una fiammata i suoi avversari (***Primal Rage*** insegna). Zelkin Fiskerogenè un uomo uccello, il che non significa che è una testa di c***o. Al contrario, il nostro eroe può sollevare gli avversari e scagliarli con forza a terra. Ouch. Hayato Kanzaki è un samurai futuristico dotato di una spada laser allungabile *à la Star Wars* (again). Gore Gajah è un gigante macrocefalo dotato di un respiro tossico, capace di aumentare notevolmente le sue dimensioni per confondere gli avversari.. Franco Gelter è il teutonico nazistoide di turno. Non manca il classico alieno dalla testa di cono armato di yo-yo al plasma (!), Saturn Dyer. Vector è un impressionante robottone (il nostro lottatore preferito) armato di pistola laser, capace di lanciare gli avversari verso il cielo e colpirli ripetutamente durante la loro caduta... Junelin Milliam è la ragazzina del gruppo, inserita giusto per incarnare l'alter ego femminile e femministico. Ah, la versione PS-X include un nuovo personaggio, Blood.

HAYATO KANZAKI

GAMOF GOHGRY

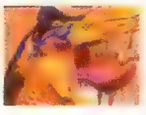


SATURN DYER

JUNE LIN MILLIAM

GORE GAJAH

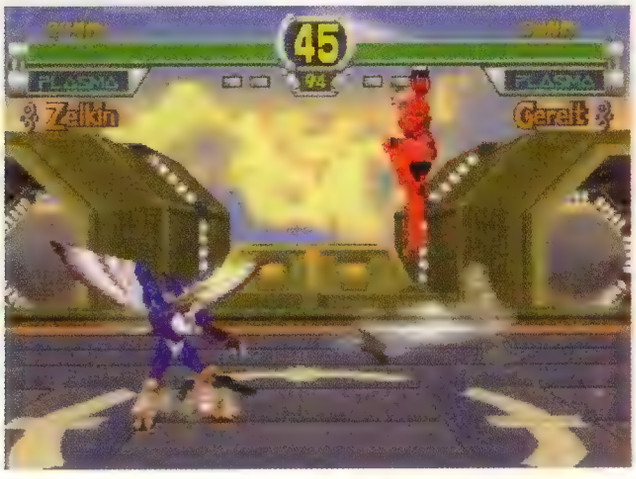
RIMGAL



FRANCO GERELT

ZELKIN FISKEKROGEN

VECTOR (PX-02C)



Commento **Vi sono case che hanno dominato in una fase storica e che sono state incapaci di reinventarsi in quella successiva, scomparendo dalle scene: Atari è una di queste. La domanda che ci poniamo è: Capcom, leader indiscussa del settore dei picchiaduro bidimensionali, sarà in grado di competere con Sega e Namco nell'arena poligonal-tridimensionale? Dopo aver visto *Star Gladiator* la risposta sembra essere "ni". Un must per gli amanti del genere, un acquisto superfluo per tutti gli altri.**

Pro...

- *Immediatamente giocabile*
- *Metodo di controllo semplice*

Contro...

- *Innovazioni limitate*
- *Intelligenza Artificiale scarsa*

La pagella...

Grafica : **90**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **87**
Longevità : **80**
Originalità : **60**

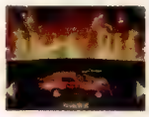
87

Twisted Metal 2

Uno dei più diffusi luoghi comuni videoludici vuole Sony incapace di produrre videogiochi di qualità. La leggenda metropolitana narra, infatti, che qualora il colosso nipponico perdesse definitivamente il supporto di due case - Namco e Psygnosis - PlayStation sarebbe finita. Scusate, ma non siamo d'accordo. Se è vero che Miyamoto è copyright Nintendo e le varie divisioni del'AM restano - e resteranno - api operaie di mamma regina Sega, non si può dimenticare che anche Sony possiede team di sviluppo interni con le controballs. Prodotti di indiscutibile spessore come *Total NBA* o *Motor Toon GP 2* (Bandit) saranno presto affiancati da titoli del calibro di *Rapid Racer, Porsche Challenge, Total NBA '97* e... *Twisted Metal 2*. Ebbene sì. Se come il primo *Destruction Derby* (e per certi versi anche *WipEout*) era stato giudicato interessante, ma poco giocabile, il suo seguito - realizzato ancora dai Single Trac - è vincente sotto tutti i punti di vista. *Twisted Metal 2: World Tour* comincia esattamente dove finiva il primo episodio.
La struttura di gioco è rimasta praticamente immutata: in estrema sintesi, si tratta di un picchiaduro su due ruote caratterizzato da dosi massive di ultraviolenza digitale. Sono presenti i veicoli del primo episodio, a cui vanno aggiunti mezzi come una moto, un bulldozer e un camion. Ritroviamo così i mitici protagonisti del primo episodio che sommati ai nuovi portano a dodici il numero totale di vetture selezionabili (erano una dozzina anche nel primo, comunque...). Tra i nuovi "personaggi" dobbiamo sicuramente citare *Axel, Outlaw 2, Mr Slam* e *Twister*. Ogni vettura è costruita da poligoni rivestiti di glassa texture-mappata. Il design delle auto è davvero creativo, geniale per alcune. Tutti i personaggi possiedono nuove devastanti armi (bombe al napalm, lanciafiamme, ecc.), indispensabili per spazzare via dallo schermo il nuovo, temibile boss che si richiama a quello del primo episodio nonché i tarpani più "comuni". Come nel primo episodio, anche qui le locazioni sono interamente tridimensionali. Ogni scenario include una serie di ostacoli quali rampe, ponti, barili, barriere etc.
Oltre alla visuale di gioco predefinita, è possibile selezionarne una seconda che presenta l'area di gioco da un'altra angolazione e distanziata rispetto all'oggetto inquadrato da una ipotetica telecamera virtuale.

EVOLUZIONE TECNICA

L'engine di ***Twisted Metal 2*** è in larga parte identico al precedente, ottimizzato per poter muovere più oggetti su schermo. I risultati ottenuti sono davvero spettacolari, anche se si verificano occasionali rallentamenti quando l'azione si fa giga-incasinata. Il metodo di controllo è rimasto invariato rispetto a quello già sperimentato in ***Twisted Metal 1***. Sullo schermo appaiono indicatori di energia, velocità, scudo e disponibilità o meno delle armi speciali. Il *framerate* è convincente (20 fps circa), anche se non spettacolare se confrontato a quello dei più recenti giochi di corsa come ***Destruction Derby 2***.
Dal punto di vista grafico, invece, ***Twisted Metal 2*** è nettamente superiore in ogni comparto al suo predecessore. L'uso di texture particolarmente curate e realistiche, abbinate



Titolo : **Twisted Metal 2**
Casa : **Sony**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1 – 2**
Genere : **Azione**

Scaricare addosso un missile a un nemico mentre sta per curvare davvero esaltante

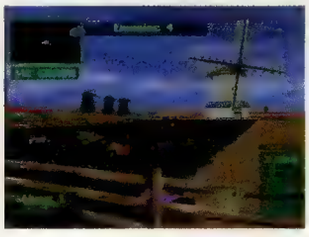
Se siete dei fan del primo episodio, il secondo vi lascerà addirittura basiti.

Quando* Mad Max *incontra* Destruction Derby*... Dida scontata...

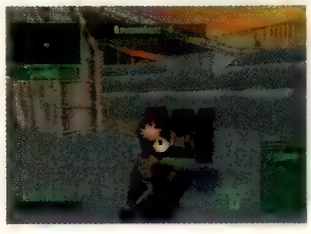
all'uso magistrale degli effetti di luce e delle trasparenze rendono l'esperienza ludica particolarmente realistica. Stupisce il livello di dettaglio degli scenari, colorati e definiti come in pochissimi altri titoli visti finora (forse solo ***Die Hard Trilogy,*** nella sezione di guida, vantava simili accorgimenti grafici). La complessità e la vastità dei vari livelli - soprattutto quelli avanzati - è ammirevole: non mancano sezioni segrete che è indispensabile scoprire per collezionare power-up e armi speciali.

MORTAL SBOBBA

E' nel gioco collettivo che ***Twisted Metal 2*** dà il meglio, infatti è possibile giocare in coppia grazie al classico split-screen (orizzontale nel primi livelli, verticale in quelli avanzati, la selezione è automatica). Le modalità di gioco collettivo sono sia di tipo competitivo che cooperativo. Per quanto riguarda le opzioni di gioco nella modalità individuale segnaliamo il campionato (Tournament) che presenta un numero rigoroso di auto, e la sfida (Challenge), nel quale possiamo configurare una serie di parametri relativi al numero e il tipo di avversari contro i quali con confronteremo.
Gli scenari dei ballardiani massacri si svolgono nelle più importanti città del mondo: New York, Parigi, Hong Kong, Tokyo, Antartica, Danimarca (erano solo cinque nel primo episodio)...
Tutte le armi del precedente episodio sono state sensibilmente migliorate, sia in termini grafici, sia per ciò che concerne la loro efficacia. Le esplosioni sono davvero spettacolari e il fumo che invade lo schermo rende ancora più caotica la già delirante situazione.
Come in un picchiaduro che si rispetti, anche in ***Twisted Metal 2***, ogni personaggio è in grado di eseguire una super mossa devastante: Grasshopper, ad esempio, è in grado di effettuare dei salti incredibili, mentre Twister sconvolge lo schermo con una sorta di tornado. Mr Grimm scaglia contro i suoi avversari teschi di fuoco. Gli attacchi speciali si sommano a quelli "convenzionali": come nel primo episodio, infatti, ogni auto può infatti sparare missili, bombe al napalm e trasformare la propria vettura in un poderoso lanciafiamme semovente. E quando esaurite il vostro arsenale potete sempre cercare di tamponare i vostri avversari...
In caso di emergenza potrete sempre tentare di raggiungere un teletrasporto e flippare via alla ricerca di bonus energetici. Power up e oggetti di ogni tipo sono presenti sotto forma di icona nei vari scenari: sebbene il loro numero possa apparire esagerato - soprattutto nelle prime sezioni - vi accorgerete presto che sono assolutamente indispensabili per non venire maciullati troppo rapidamente dai vostri rivali. Il comportamento dei piloti controllati dal computer è



molto più realistico rispetto a quello del primo episodio. L'AI è stata implementata nettamente e ora i vostri avversari vi rendono l'esistenza particolarmente dura. Spesso i "cattivi" si coalizzano contro di voi per massacrarvi allegramente, il che, capirete, non è il massimo della vita e nemmeno il minimo della morte.
Gli effetti sonori sono davvero splendidi. Se collegate PlayStation a uno stereo, vi consigliamo di pompare al massimo i bassi (se poi avete un sub woofer...) per godere appieno la violenza sonora delle esplosioni. *Strata-boom e la macchina non c'è più...* Il rombo dei motori fa da accompagnamento musicale costante. Il soundtrack vero e proprio include cattivissimi pezzi hard rock che vale la pena ascoltare con il volume a undici: era dai tempi di ***Road Rash*** per 3DO che non si



sentiva nulla di così potente. Chitarre e motori: che altro vi serve?
In conclusione, ***Twisted Metal 2*** può essere considerato la versione iper-violenta del leggendario Battle Mode di ***Super Mario Kart***: l'ideale per sfogare l'ansia e le frustrazioni quotidiane. Quando eravamo dei pischelli, ci divertivamo uno stra-casino a simulare incidenti alla *CHIPS* con le nostre HotWheels. Ebbene, T***wisted Metal 2*** ci permette di tornare bambini, con buona pace di Proust e delle sue fottute *madeleines*...

J.A.

I SINGLE TRAC POTREBBERO DIVENTARE LA PSYGNOSIS DI DOMANI. IL LORO PROSSIMO TITOLO - JET MOTO - RAPPRESENTA UN AUTENTICO BANCO DI PROVA: O LA VA, O LA SPACCA...

Commento **E' un momento davvero d'oro per PlayStation: titoli come *WipEout 2097*, *Formula 1* e *Destruction Derby* rappresentano il meglio della produzione ludica a 32-bit. *Twisted Metal 2* non ha il carisma dei giochi Psygnosis e tuttavia è in grado di offrire ore di sano divertimento. Consigliato a chi cerca qualcosa di diverso..**

PRO...

- *Graficamente splendido*
- *Giocato in coppia è giga-divertente*

CONTRO...

- *Occasionali rallentamenti*
- *Alla lunga diventa ripetitivo*

LA PAGELLA...

Grafica : **81**
Sonoro : **89**
Giocabilità : **85**
Longevità : **80**
Originalità : **88**

88

Black Dawn

Uno dei maggiori problemi che sembra affliggere in questo periodo il software per PlayStation è la pletora di titoli tutti uguali che, immancabilmente, piovono nei negozi ogni mese. Per ogni *Ridge Racer Revolution* infatti ci tocca sorbirci almeno 4 o 5 *Choro Q* o *Impact Racing*. Per ogni *Street Fighter Alpha 2* ci sono almeno un paio di *Samurai Shodown 3* o *Double Dragon*. Per ogni *Olympic Soccer* ci sono 3 o 4 *Adidas Power Soccer* e *Onside*. Per ogni *Doom* ci sono una moltitudine di *Po'ed* e *Shell Shock*. Praticamente ogni genere di giochi che la PlayStation può offrire è contornato da un'incredibile quantità di titoli similari che risultano semplicemente pietosi dal punto di vista tecnico. L'originalità sembra ormai una merce rarissima anche se bisogna comunque ammettere che esistono delle eccezioni. Infatti nonostante la loro natura abbastanza ripetitiva titoli come *Tekken 2*, *Toshinden* e *Street Fighter Alpha 2* possono vantare un'elevata qualità grafica e un'ottima giocabilità che permette loro di essere prodotti effettivamente eterogenei, in grado quindi di soddisfare a dovere le esigenze di vari gruppi di video giocatori. Detto ciò fate nuovamente mente locale e cercate di tornare indietro con la vostra memoria di un paio di mesi. Ci siete? Bene, allora dovreste avere bene in mento un gioco "made in Black Ops" di nome *Agile Warrior* che non era altro che l'ennesimo simulatore di blasta-qualunque-cosa-che-faccia-la-propria-maledetta-comparsa-sullo-schermo. Ad essere onesti bisogna dire che, pur non vantando una struttura e una meccanica di gioco molto innovativa, il game in questione era riuscito ad imporsi sulla maggior parte dei titoli similari usciti fino ad allora sul 32-bit targato Sony. Riuscirà questo nuovo game targato Virgin (che per la cronaca risponde al nome di *Black Dawn*) a ripetere il miracolo? Sinceramente credo di sì anche se c'è comunque da sperare che, anche qui, com'è successo per altri filoni, prima o poi vengano realizzati titoli in grado di rivoluzionare questo genere di giochi.

QUESTI SONO SOLO ALCUNI DEI POWER-UP CHE POTRETE RECUPERARE NEL CORSO DELLA PARTITA.

Titolo : BLACK DAWN
Casa : VIRGIN
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1 – 2
Genere : SIMULAZIONE

DarCon 5
Sicuramente non è molto corretto valutare questo

WATCH YOUR SIX

Le varie missioni vi condurranno per tutto il globo: esistono quattro diversi tipi di ambientazioni lungo le quali vi troverete a volare e all'interno della quali avranno luogo i vari scontri...

CITTA'

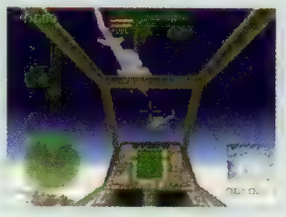
Ambientazione principale della missione Urban Shield, vi troverete a volare attraverso una vasta serie dipalazzi, parchi e laghi artificiali nel tentativo di difendere la povera popolazione indifesa.

DESERTO

Qui dovrete solcare enormi distese di sabbia e dune sotto le quali si celano pericolosissimi mezzi nemici. Agite quindi con prudenza altrimenti potrebbe capitarvi di essere abbattuti in un batter d'occhio.

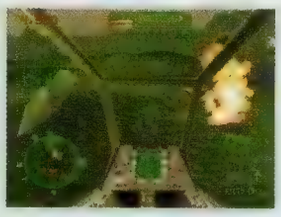
GHIACCIO

Questo tipo di ambientazione vi consentirà di individuare i mezzi nemici in maniera assai semplice e precisa. Occhio però: il numero dei velivoli presenti sarà infatti molto superiore a quello normale.

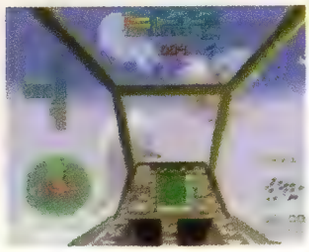


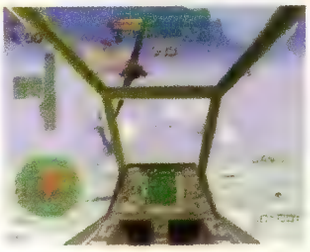
GIUNGLA

Ambientazione caratterizzata da una fittissima vegetazione sotto la quale si nascondono sovente pericolosissime batterie anti-elicottero e da giganteschi stormi di aviogetti nemici.



Black Dawn come se si trattasse di una sorta di sequel di *Agile Warrior* tuttavia, soprattutto in questo caso, è molto difficile non fare questo tipo di paragone. Anche in questo gioco targato Virgin infatti vi troverete a dover completare una serie di missioni, adecollare, ad abbattere aviogetti nemici oltre che a raccogliere i vari power up che galleggiano nell'aria. Ovviamente non si tratta solo di questo ma, a grandi linee, la struttura di gioco di *Black Dawn* è dannatamente simile a quella di un sacco di altri titoli usciti in passato. Per fortuna i programmatori della Virgin hanno pensato bene di inserire un sacco di elementi in grado di far emergere il loro prodotto dalla massa. Infatti, vicino al punto di partenza di ogni missione troverete disseminati una serie di tank e un paio di elicotteri. Questi non saranno mezzi nemici, ma vere e proprie truppe di sostegno che vi aiuteranno durante le vostre missioni sia ad abbattere alcuni mezzi nemici, sia fungendo da diversivo quando sarete impegnati nel recupero di eventuali ostaggi. Detto ciò, toglietevi pure dalla testa di poter contare sul loro appoggio per riuscire a completare con successo le varie missioni. Infatti, questi simpatici mezzi hanno la maledetta abitudine di farsi eliminare piuttosto rapidamente lasciandovi così soli soletti a fronteggiare decine e decine di formazioni nemiche. Inoltre, come accadeva in *Agile Warrior*, anche in *Black Dawn* saranno presenti reggimenti di soldati nemici che potranno essere eliminati in maniera piuttosto rapida ed indolore utilizzando la vostra fidata mitragliatrice da 30mm. In totale il gioco risulta composta da 28 diverse missioni che avranno luogo lungo 7 diversi scenari, mentre i consueti brefing saranno ridotti a un paio di semplici schermate trasmesse pochi secondi prima della vostra partenza. Fortunatamente, per rendere le cose un pochino più semplici, nella parte in basso a sinistra dello schermo sarà collocato un piccolo radar dal quale potremo avere utilissime informazioni sull'ubicazione dei nostri obiettivi oltre ad un indicatore che ci informerà sulla direzione di provenienza dei vari attacchi nemici.

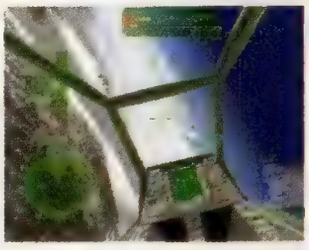


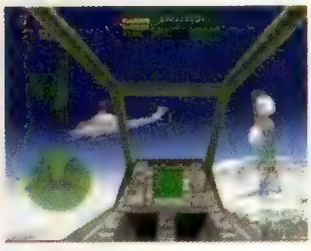


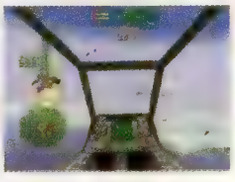
Amici per la pelle

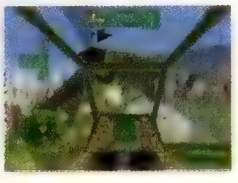
A differenza di molti altri simulatori di volo *Black Dawn* vanta un'opzione per due giocatori nella quale però non dovrete riuscire a distruggere il vostro compagno, ma a collaborare con lui. Infatti sia voi che il vostro collega avrete via libera per qual che concerne l'eliminazione di nemici e inoltre, man mano che procederete con la vostra missione, uno di voi potrà decidere di sganciarsi per andare a salvare eventuali ostaggi, eliminare una stazione radar o distruggere una raffineria; il tutto mentre l'altro gli copre le spalle. Si tratta quindi di una trovata relativamente nuova visto che, fino ad oggi, in questo genere di titoli su console non si era mai avuta la possibilità di dare vita a una serie di azioni combinate. Come abbiamo già menzionato in precedenza il gioco in questione vanta la bellezza di sette diversi scenari ognuno dei quali è composto da quattro stage. Le locazioni andranno dal Sud America (Operazione Black Tiger) al Golfo (Operazione Hurricane), all'Antartico (Operazione Ice Storm) fino a giungere alla ridente città di New York (Operazione Urban Shield). Una volta che avrete completato con successione tutte le varie missioni vi verrà data la possibilità di selezionare l'ultimo e decisivo schema, l'operazione Power Up, che avrà luogo nell'Oceano Pacifico. Detto ciò appare abbastanza chiaro come questo *Black Dawn* non solo non risulti un mero sequel, ma sia in realtà una vera e propria evoluzione del concetto di *Agile Warrior*. Tralasciando infatti la grafica e il sonoro (entrambi infatti si attestano su livelli più che discreti) quello che abbiamo qui di fronte è un titolo vario, frenetico e anche abbastanza divertente. Non si tratta certamente di un prodotto innovativo o particolarmente complesso, tuttavia la presenza di diversi elementi come la modalità a due giocatori, l'arsenale di armi piuttosto ricco e la buona varietà di missioni fanno si che quest'ultimo prodotto targato Virgin risulti un titolo davvero molto interessante.

SHOGUN









In queste foto potete vedere alcune delle innumerevoli inquadrature adottabili in* Black Dawn*... ehm, come non detto...

Commento **Volare, sparare, distruggere. Ecco le parole d'ordine di questo *Black Dawn*. L'azione di gioco risulta molto rapida e la buona varietà della missioni presenti contribuisce ad aumentare considerevolmente la longevità di questo prodotto. Si tratta indubbiamente del miglior gioco di questo genere uscito finora per Play che, pur non essendo un capolavoro, presenta una serie di trovate veramente molto interessanti.**

Pro...

- *L'azione di gioco è velocissima*
- *Grafica e sonoro buoni*

Contro...

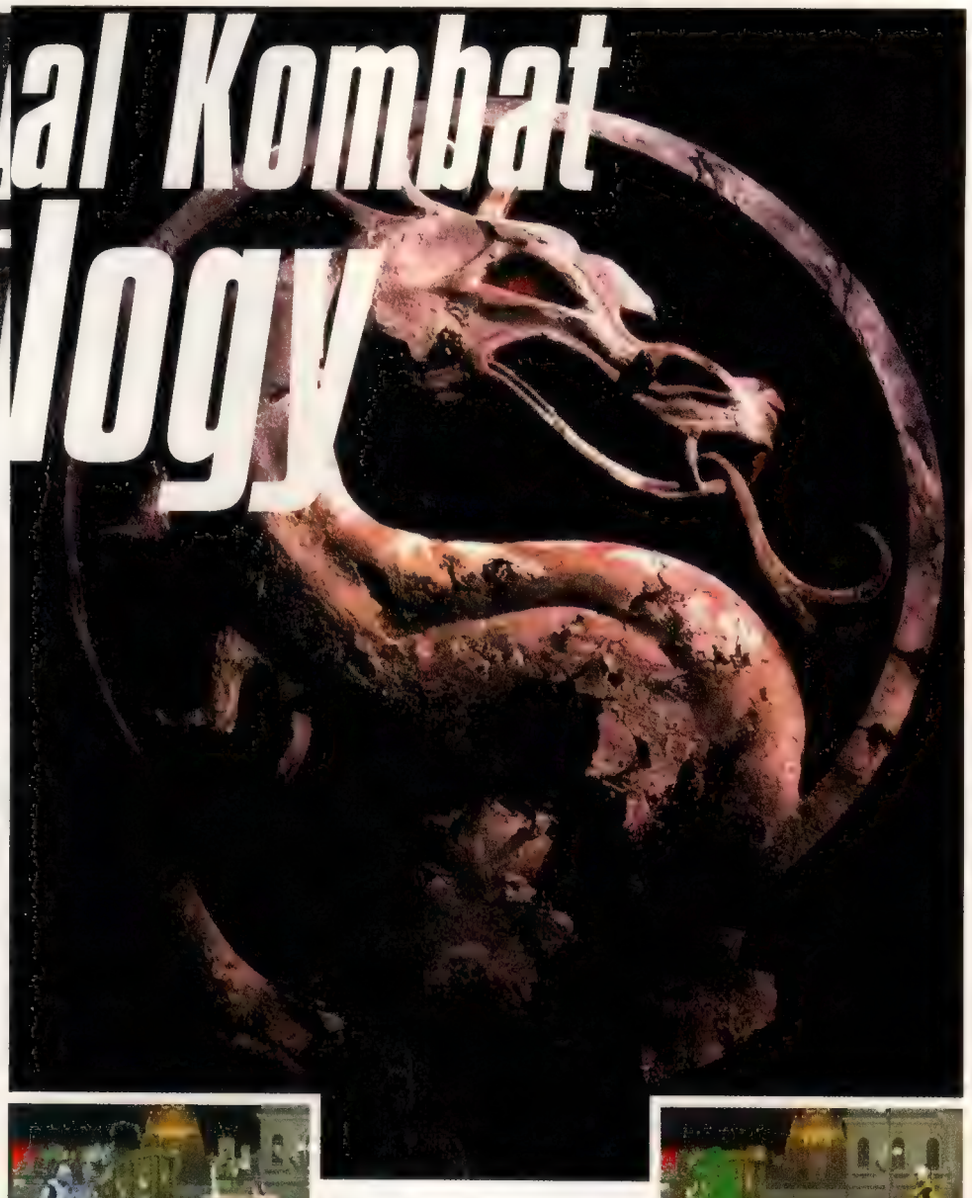
- *Troppo arcade come simulatore*
- *Troppa simulazione come arcade*

La pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**81**
Giocabilità	**83**
Longevità	**82**
Originalità	**70**

82

Mortal Kombat Trilogy

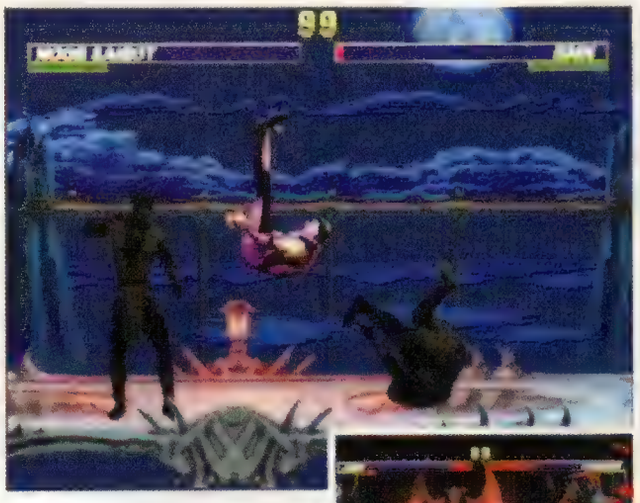


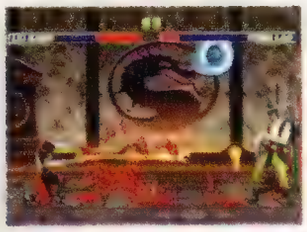
beat 'em up sono uno dei generi che, in questi ultimi anni, ha riscosso il maggior successo sulle console di qualsiasi bittaggio. Le origini di questo genere si perdono nei meandri della memoria dei video-giocatori più anziani, molti dei quali hanno iniziato la loro lotta per il dominio del mondo con titoli quali *Ye Ar Kung Fu, The Way of the Exploding Fist, Kageki* e *Fighting Street*. Certo, molto probabilmente questi nomi per molti di voi non significheranno nulla però sappiate, cari i miei sbarbati, che dobbiamo ringraziare questi titoli se oggi possiamo giocare a *Street Fighter Alpha 2* sulla nostra Play. Ovviamente lo sviluppo di nuove tecnologie e l'avvento di macchine sempre più potenti ha permesso ai programmatori di sviluppare ulteriormente la struttura di questi prodotti facendo così nascere una vera e propria selva di sottogeneri che, pur appartenendo allo stesso ceppo, presentano comunque una serie di elementi in grado di distinguerli l'uno dall'altro. Così non c'è da meravigliarsi se oggi giorno ci troviamo di fronte a una selva di titoli come *Street Fighter Alpha 2, Tekken, King of Fighters, Samurai Shodown, Toshinden, Tobal N°1* e il qui presente *Mortal Kombat*. Come detto, ognuno di questi giochi presenta una caratteristica peculiare: nel caso del titolo sviluppato dal dinamico duo composto da Boon e Tobias, è l'elevatissimo grado di ultra-violenza, smembramenti e fatalities assortite grazie alla quali il game riuscì a guadagnarsi un posto di tutto rispetto nell'affollatissimo mercato video ludico. Ovviamente, dopo il grande successo riscosso dalla prima versione (che pure era caratterizzata da una realizzazione tecnica piuttosto grezza e da un limitato numero di lottatori) un sequel appariva ormai inevitabile. Apparve così *Mortal Kombat 2*, un game che non fece altro che ribadire l'enorme successo dell'originale migliorando la meccanica e la struttura di gioco grazie a nuovi personaggi, nuove mosse, nuove mutilazioni ma, soprattutto, dosi di sangue ancora più massicce! Inutile dire che anche questa versione conquistò un grandissimo numero di adepti che non esitarono a ipotecarsi anche la casa per poter mettere immediatamente le mani su quello che fu, per lungo tempo, uno dei titoli più caldi della storia videoludica!

Titolo : M. Kombat Trilogy
Casa : GTi
Versione : Americana
N° Giocatori: 1 – 2
Genere : Picchiaduro

Con una serie di premesse del genere una versione di *Mortal Kombat* per le nuove console a 32-bit era da considerarsi un evento a dir poco scontato. Così, dopo l'arrivo della versione *Ultimate* su Saturn è ora la volta di quella per PlayStation che, finalmente, consentirà anche a tutti i videogiocatori possessori della console targata Sony di fare a pezzi i propri amici senza incorrere nel rischio di pesanti pene corporali.

Uno degli aspetti più interessanti di *Mortal Kombat Trilogy* deriva indubbiamente dell'elevatissimo numero di personaggi a disposizione del giocatore. Qui infatti non solo potrete trovare tutti i fighter che hanno reso grande la saga di *Mortal Kombat* (dal primo episodio fino al terzo), ma anche quei lottatori che le varie leggende metropolitane volevano già presenti all'interno dei precedenti episodi della serie. La stessa cosa vale anche per i fondali e le varie ambientazioni lungo le quali potrete cimentarvi in una serie di scontri all'ultimo sangue utilizzando persino i vari boss finali. Inoltre, come gli estimatori della saga di *Mortal Kombat* sapranno già benissimo, alcuni personaggi lungo i vari episodi sono stati oggetto di diversi restyling. SubZero per esempio in *MK3* era stato





No, tutto il rosso che vedete non è succo di pomodoro: si tratta infatti del liquido che scorre nelle vene e nelle arterie di tutti noi...

completamente ridisegnato e questo per permettere al dinamico duo Boon-Tobias di differenziarlo maggiormente dalla pletora di personaggi similari che impestavano già il game. Ebbene, figuratevi che in ***Mortal Kombat Trilogy*** avrete anche la possibilità di selezionare non solo i vari personaggi, ma persino le varie versioni il che fa di questo titolo una vera e propria raccolta, un sunto, una super-compilation di tutti gli episodi precedenti. Infine un'altra caratteristica molto importante, che non potrà che far piacere agli appassionati del genere, deriva dal fatto che tutti i vari personaggi non solo sono uno specchio fedele della versione da cui provengono, ma hanno anche mantenuto i loro set di mosse e fatalities originali, il che vi consentirà di riutilizzare tutte le tecniche e combo testate negli episodi precedenti.

Si ringrazia Gameland per il CD.

Mortal Sbobba

Per rendere la meccanica di gioco più dinamica rispetto ai precedenti episodi i programmatori dell'Acclaim hanno deciso di inserire una serie di opzioni che, almeno a loro detta, avrebbero dovuto differenziare questo titolo dalle precedenti versioni. Si parte ovviamente dalla classica e sempre verde opzione modello uno-contro-tutti nella quale dovrete affrontare, e possibilmente sconfiggere, tutti i 32 lottatori che impestano gli scenari di questo titolo. La seconda modalità di gioco disponibile vi vedrà invece impegnati in una serie di cruenti contro un altro avversario umano alla quale se ne affiancherà poi un'altra che vi permetterà di confrontarvi con il vostro rivale utilizzando un team di ben quattro fighter. Ovviamente i vari incontri si svolgeranno seguendo il canonico schema dell'uno contro uno, quindi scordatevi pestaggi in perfetto stile Bud Spancer o ammucchiate modello Royal Rumble dei tempi migliori. Detto ciò bisogna comunque sottolineare come, in realtà, anche questa versione di ***Mortal Kombat*** riproponga a grandi linee la stessa meccanica e lo stesso gameplay delle versioni precedenti. I vari lottatori presenti nel gioco infatti risultano controparti fin troppo fedeli dei titoli originali, il che priva loro di qualsiasi novità rendendoli di fatto obsoleti prima ancora di iniziare a giocare. Le uniche reali differenze che intercorrono tra questo update ed i titoli precedenti derivano dalla possibilità di poter utilizzare personaggi come Goro, Shao Kahn e Motaro il che, comunque, non giustifica un eventuale acquisto.

Concludendo direi quindi che ci troviamo di fronte a un prodotto tecnicamente discreto, ma che risente tuttavia di una struttura e di una meccanica di gioco un po' troppo datate. Rimane comunque inteso che se siete dei fan sfegatati di questa serie o se siete alla disperata ricerca di un buon beat 'em up piuttosto sanguigno e con una caterva di lottatori allora questo è un titolo da prendere in serie considerazione.

Per tutti gli altri invece il mio personale consiglio è di rivolgere le proprie attenzioni ludiche altrove: questo ***Mortal Kombat Trilogy*** è un game che comincia a sapere un po' troppo di mera trovata commerciale, il che infastidisce non poco le mie povere papille gustative.

SHOGUN

Commento **Grande varietà di lottatori e fondali ai quali si affianca una realizzazione tecnica di tutto rispetto condita con la solita quantità di sangue. Nonostante ciò però la struttura generale del prodotto risulta troppo simile a quella dei suoi predecessori, il che fa di questo titolo un buon acquisto per i neofiti della serie, ma anche un pessimo investimento per chi possieda già uno degli episodi precedenti.**

Pro...

- Sanguinolento e iperviolento
- Un mare di fighters disponibili

Contro...

- Non ne possiamo più di MK!
- Struttura di gioco ammuffita

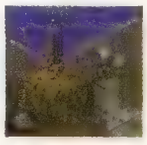
La Pagella...

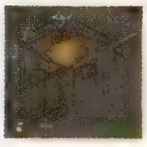
Grafica : **81**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **75**
Longevità : **74**
Originalità : **64**

76

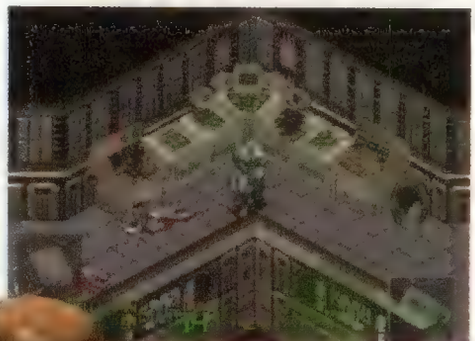
Project Overkill

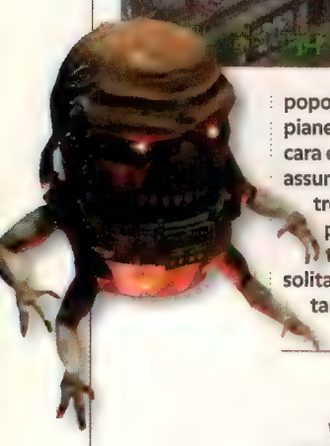
I PERSONAGGI DI PROJECT OVERKILL SI MUOVONO FLUIDAMENTE LUNGO I LIVELLI ISOMETRICI, CON I MURI CHE "SCOMPAIONO" MAN MANO CHE VI AVVICINATE, COSÌ DA POTER INDIVIDUARE FACILMENTE POWER-UP E AFFINI.





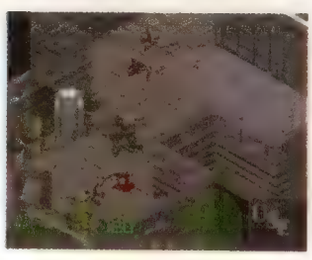
Viene, come probabilmente molti di voi avranno già capito dal titolo del game, *Project Overkill* non è altro che l'ennesimo shoot 'em up modello "caccia al cadavere". Quello che lo distingue dalle centinaia di altri titoli dello stesso genere usciti finora è l'elevato livello di realismo che caratterizza i vari decessi. Vi basterà infatti dare una occhiata alle foto sparse in queste pagine per capire cosa intendiamo: pile e pile di cadaveri orribilmente mutilati giacciono qua e là lungo i vari schermi del gioco a monumento della vostra grande abilità di sterminatori. Bisogna comunque considerare che *Doom* è già riuscito a soddisfare a dovere il desiderio di sangue e violenza dei videogiocatori così ci sorge spontaneo chiederci se *Project Overkill* presenti qualche altra caratteristica che possa giustificarne un eventuale acquisto. La premessa che sta dietro a tutta questa violenza e presto detta: voi siete il capo di una banda di mercenari che ha ricevuto il compito dal governo terrestre di massacrare la popolazione di una serie di pianeti in modo che la nostra cara e dolce Terra possa assumerne il controllo. Vi troverete così sbattuti da un planetoide all'altro nel tentativo di completare la solita pletora di missioni che, tanto per cambiare, avranno come scenario le varie installazioni nemiche. A differenza di molti altri titoli similari però, *Project Overkill* non si snoda attraverso una serie di missioni predefinite, tant'è vero che sarete liberi di scegliere i vari schemi nell'ordine che più vi aggrada. Oltre a ciò avrete a disposizione una serie di quattro agenti che, a turno, dovranno essere impiegati per riuscire a completare con successo i vari stage. Infine dobbiamo segnalare che qui, a differenza di altri game similari, le armi e l'energia dei vari soldati non verranno ripristinate alla fine di ogni livello. Sarete così costretti, oltre che a massacrare un'ingente quantità di truppe aliene, anche a recuperare il maggior numero possibile di power-up possibili, senza i quali ben difficilmente avrete la benché minima possibilità di arrivare sani e salvi alla fine di una qualsiasi missione.

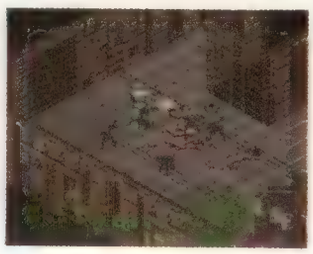


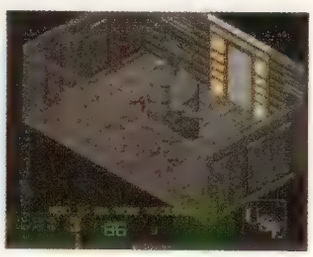


[illegible]

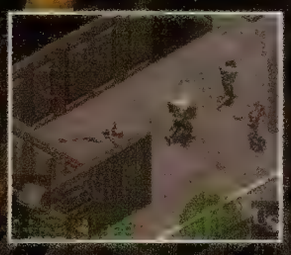
Ogni volta che inizierete un livello, la prima cosa che dovrete fare sarà dirigervi verso le guardie che vi aspettano davanti al portone principale per poi farle fuori. Già da questo breve scontro potrete farvi un'idea di quanto possano risultare gratificante i vari combattimenti: nella più perfetta tradizione splatter, potrete ammirare i vostri poveri avversari tirare le cuoia in un'orgia di sangue e altra materia organica. Inoltre, per rendere le cose ancora pió "interessanti" i programmatori della Konami non si sono limitati a riciclare le solite sequenze, ma hanno realizzato una vera e propria "Art Gallery" dell'omicidio con litri e litri di sangue che schizzano per tutto lo schermo andando ad inzaccherare i muri oltre al prezioso parquet della stazione aliena. A differenza di altri giochi similari, in *Project Overkill* i corpi esanimi dei caduti rimarranno lunghi e distesi sul pavimento (niente sparizioni o strani repulisti quindi) tant'è vero che, in alcune locazioni potrebbe veramente capitarvi di fare lo slalom tra pile e pile di cadaveri. Per quel che riguarda invece i nostri quattro baldi soldati questi potranno avvalersi di un arsenale composto da quattro diversi tipi di armi, ognuna delle quali utilizzerà un particolare tipo di munizioni. E' doveroso sottolineare come tutti i fighter siano dotati dei medesimi gadget che però funzioneranno in maniera leggermente diversa a seconda del personaggio che avrete selezionato. Questo fa si che non ci siano grosse







Titolo : PROJECT OVERKILL
Casa : KONAMI
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1
Genere : SPARATUTTO



differenze tra un personaggio ed un altro e la scelta sarà legata al numero di munizioni e livello d'energia disponibile. Ovviamente durante le vostre peregrinazioni lungo i vari schemi del gioco vi verrà data la possibilità di recuperare una serie di utilissimi power-up grazie ai quali potreste allungare in maniera sostanziale la vostra permanenza all'interno di ogni livello. Inoltre, al termine di ogni missione, vi verrà data la possibilità di salvare la vostra posizione su una memory card e non ripetere ogni volta gli stessi schemi...

Che Dolore!

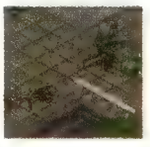
Ogni missione presente nel gioco è caratterizzata da un particolare obiettivo che potrà essere costituitoda azioni di sabotaggio o dalla totale eliminazione delle forme di vita presenti nella base. Per la maggior parte del tempo comunque il gioco vi vedrà impegnati in cruenti scontri a fuoco nei quali non dovrete far altro che distribuire raffiche di piombo, granate e raggi assortiti a chiunque tenti di avvicinarsi troppo alla vostra persona. Le varie creature presenti nei complessi vantano una buona definizione e una discreta quantità di frame d'animazione:, purtroppo però bisogna notare come le vostre povere vittime risultino tutte dannatamente simili fra di loro, il che, insieme alla struttura di gioco piuttosto lineare, potrebbe condurvi presto alla noia. Inoltre il sistema di controllo pur risultando piuttosto semplice (il che è un bene), non è così intuitivo come ci saremmo potuti aspettare. Infatti i programmatori hanno deciso di utilizzare il pad per muovere il vostro lui/lei attraverso le varie schermate del gioco, mentre i quattro bottoni vi consentiranno di scegliere in quale direzione rivolgere il fuoco delle vostre armi (un po' come in *Smash TV* sul Super Nes). Detta così la cosa potrebbe sembrare niente male: peccato che il tutto non funzioni come ci si aspetterebbe. Il problema infatti è principalmente costituito dal fatto che voi non potrete camminare in una direzione mentre state sparando in un'altra. Scordatevi quindi di eliminare i vari nemici con revolverate in mezzo alle gambe o falciandoli al suolo mentre vi state spostando lateralmente: tutto quello che potrete fare infatti non sarà altro che posizionarvi di fronte a loro per aprire il fuoco una volta che i pischelli si troveranno davanti al vostra cannone. Questa trovata fa si che il nostro marine assomigli più ad una sorta di pesante robot piuttosto che a un agile e scattante agente speciale, *Terminator* piuttosto che *Arma Letale* se preferite, senza contare che in alcuni casi vi toccherà recitare anche la parte del buon Scooby Doo! Infatti alcune locazioni, oltre alla classica marmaglia aliena, presentano una serie di mostri molto massicci dai quali dovrete riuscire a mantenervi sempre ad una certa distanza per evitare di venire schiacciati. Sarete così costretti a esibirvi in una serie di ridicole e quanto mai noiose fughe "alla Benny Hill" nelle quali le dolci e infuriate fanciulle saranno sostituite da gigantesche lucertole mutanti con lingue lunghe un metro e mezzo, ma, soprattutto, senza quelle fantastiche musichette!

IN QUESTA FOTO POTETE VEDERE UN NEMICO ORRIBILMENTE DECAPITATO: NOTATE LA POZZA DI SANGUE IN CUI È IMMERSO IL CADAVERE DELL'ALIENO...

Altrimenti ci arrabbiamo...

Il problema principale che assilla *Project Overkill* è che, pur essendo un titolo discretamente divertente, vasto, violento e impegnativo non presenta alcun elemento degno di nota, tanto che questo game ricorda molto più i vecchi giochi per Mega Drive piuttosto che una fiammante e scintillante produzione per il 32-bit Sony. Certo, la grafica sarà ben definita e discretamente animata però quei maledetti rallentamenti che si verificano quando sullo schermo ci sono molti sprite... Beh, quelli si sarebbero potuti benissimo evitare! A tutto ciò bisogna poi aggiungere che il titolo risulta dotato di un gameplay estremamente semplicistico e ripetitivo, che non può assolutamente competere con la varietà e la complessità di altri giochi ormai imminenti quali ***Syndicate Wars*** e ***Reloaded***. Detto ciò, ***Project Overkill*** rimane comunque un prodotto sufficientemente divertente che però, a mio giudizio, dovrebbe essere preso in considerazione sole ed esclusivamente dai fan più sfegatati di questo genere. Tutti gli altri faranno invece meglio a tenere ancora da parte i loro sudati risparmi in attesa di qualcosa di più vario e, perché no, anche divertente.

DIEGO



Commento **All'inizio ho trovato questo *Project Overkill* piuttosto divertente, tuttavia dopo un breve lasso di tempo l'interesse per questo prodotto è scemato, lasciando posto a un senso di insoddisfazione e di noia. Grafica buona ma non eccezionale, molto sangue, qualche rallentamento qua e là e una struttura di gioco eccessivamente semplice e lineare sono le caratteristiche principali di quest'ultimo game targato Konami, un titolo che, così com'è, avrebbe potuto anche non uscire.**

Pro...

- *Abbastanza vasto*
- *Animazioni degli sprite ottime*

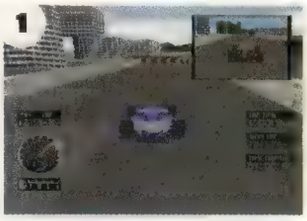
Contro...

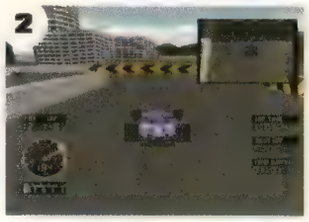
- *Sistema di controllo mediocre*
- *Rallentamenti e monotonia a iosa*

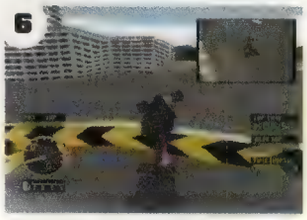
La Pagella...

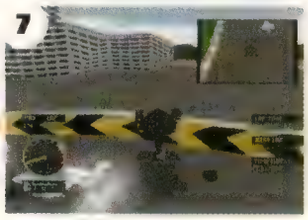
Grafica : **75**
Sonoro : **74**
Giocabilità : **70**
Longevità : **65**
Originalità : **61**

68









1. Ok gente, ora vi mostrerò come un vero pilota affronta una curva!
2. Il segreto sta nell'avvicinarsi seguendo la giusta traiettoria e...
3. ...quindi sterzare di botto a sinistra! Ehi, ho detto sterzare! Avanti, sterza!
4. Bang! Deve essere andato storto qualcosa...
5. Sta cominciando a girarmi la testa...
6. E adesso mi stanno anche andando fuori posto i capelli...
7. Ora si è fatto tutto nero...
8. Se mi sporgo dall'abitacolo riesco a vedere una strana scritta sulla mia macchina...
9. Che si tratti di un nuovo sponsor?
10. Vabbé, meglio riprendere la gara altrimenti rischio di far tardi per la cena...

Andretti Racing

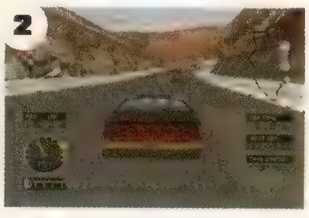
Gli Andretti sono una famiglia di corridori nati. Michael, Jeff e Mario sono tre assi del volante che, soprattutto negli States, sono riusciti a raggiungere traguardi molto prestigiosi. Così la cara e vecchia EA ha deciso di appoggiarsi a questa rinomata famiglia per realizzare un nuovo gioco di guida per PlayStation caratterizzato, oltre che da una veste grafica di tutto rispetto, da un approccio piuttosto simulativo. Questo mette di fatto in competizione il qui presente *Andretti Racing* con il fantastico *Formula 1*, un game che si è beccato ben 94% nel numero 29 di *Super Playstation Console*.

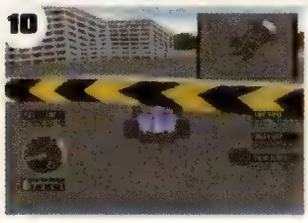
Titolo : Andretti Racing
Casa : Ea
Versione : Americana
N° Giocatori: 1 – 2
Genere : Corsa

L'Astroso Professore

A differenza di molti altri giochi di guida caratterizzati da un approccio tipicamente arcade dove le opzioni per il settaggio della vettura si limitavano alla scelta del cambio automatico o manuale, in *Andretti* il giocatore ha il controllo di quasi tutte le parti del il mezzo. Potrete infatti selezionare pneumatici di diversa mescola, modificare l'incidenza delle ali anteriori e posteriori e persino variare la lunghezza dei rapporti del cambio! Ma anche nel caso vogliate divertirvi senza fare un corso accelerato ai box Ferrari non vi dovete preoccupare: infatti, tutti i mezzi presenti nel gioco sono comunque molto guidabili con l'assetto standard e buona parte delle modifiche possibili (esclusa solo la mappatura del cambio) risultano estremamente semplici ed

Paragoni a parte, *Andretti* è comunque un titolo molto pregevole. Tanto per cominciare il gioco vi da la possibilità di porvi al volante di una macchina di Formula 1 e di una serie di Stock Car. Inutile dire che questi due bolidi presentano caratteristiche profondamente differenti fra loro e il tutto va a vantaggio della varietà e della complessità della struttura di gioco. Oltre a ciò i programmatori della EA hanno anche inserito un "Career Mode" che vi consentirà di simulare una vera e propria carriera automobilistica come se foste membri della famiglia Andretti. Avrete poi la possibilità di cimentarvi nelle consuete gare singole, di linkare due PlayStation per giocare testa a testa con un amico e persino di visitare la scuola guida della famiglia Andretti nella quale verrete iniziati alla difficile arte delle quattro ruote dal grande Mario in persona!

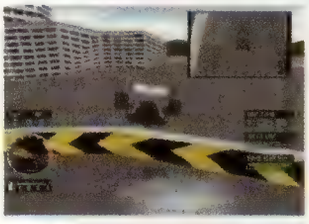




intuitive. Per quel che riguarda invece l'azione di gioco vera e propria questa si avvale dell'ormai familiare grafica 3D che, nonostante un buon livello di definizione, risulta comunque inferiore a quella vista in ***Formula 1***. Ci sono tre differenti visuali di guida selezionabili attraverso il pad alle quali si aggiunge una quarta camera con cui potrete avere sempre sott'occhio la posizione del leader della corsa o lo specchietto retrovisore oppure la vostra macchina vista da un'altra angolazione. Alternativamente potrete optare per un'utilissima mappa del tracciato con cui controllare la posizione dei piloti sullo schermo oltre che l'ubicazione delle varie curve.

Un Uomo uno Sponsor

Le varie macchine presenti nel gioco sono caratterizzate da un buon numero di poligoni. Il livello di definizione, sponsor e texture compresi, è più che soddisfacente, anche se i mezzi di ***Andretti*** risultano obiettivamente un po' troppo schiacciati. Forse il tutto è imputabile al gran numero di incidenti e cappottamenti nei quali ci imbatteremo durante il gioco: a meno che non siate dei piloti provetti infatti vi capiterà spesso di entrare in contatto con un avversario o con uno dei muri



Gli incidenti possono essere rivisti da un buon numero di differenti inquadrature.

che delimitano il tracciato, contatto che nella maggior parte dei casi avrà conseguenze nefaste sul vostro povero veicolo. Per fortuna i vari incidenti sono molto spettacolari (grazie anche all'ottimo sistema di replay attivabile in qualunque istante del gioco) per non dire semplicemente incredibili nel caso in cui al momento dell'impatto stiate utilizzando la visuale interna! Per quel che riguarda invece il sistema di controllo bisogna ammettere che le macchine sono molto controllabili, anche se avrete bisogno di un po' di pratica per fare l'occhio ai vari tracciati. Se al termine delle varie gare sarete riusciti a ottenere una serie di piazzamenti degni di nota, allora potrete anche cimentarvi con il Career Mode grazie al quale lanciarvi in una folle corsa verso la conquista del titolo iridato.

Tutto ci Passo...

Andretti Racing ha davvero pochi difetti. Certo, la telecamera nell'angolo in alto a destra dello schermo può oscurare la vostra visuale del tracciato e, nel caso in cui infiliate per sbaglio la corsia dei box, sarete costretti a fermarvi dai vostri meccanici perdendo così preziosi secondi. Tuttavia, se escludiamo questi due piccoli difetti, quello che ci troviamo di fronte è sicuramente un buon gioco di guida che, pur non vantando la stessa qualità e livello di dettaglio di ***Formula 1*** e ***Ridge Racer***, risulta comunque estremamente divertente, impegnativo e dotato di una struttura di gioco discretamente varia e dinamica. Se siete alla ricerca di un prodotto non "troppo arcade", né "troppo simulazione" ***Andretti Racing*** potrebbe essere il titolo che fa per voi.

END

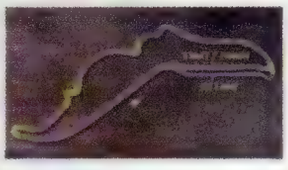
PISTA GENTE!!!

Andretti Racing offre al giocatore la possibilità di gareggiare su 16 diversi percorsi. Qui potrete trovare una parte dei tracciati durante il Career Mode e che potranno essere selezionati sia per fare un po' di pratica che per lanciarvi in una serie di appassionanti gare all'ultima gomma!

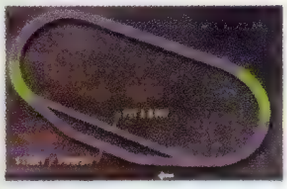
BRIDGEPORT

CINCINNATI

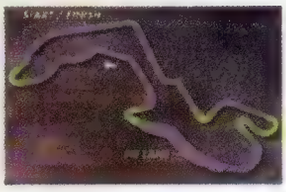
MEISAKA



PACIFIC



THUNDERDROME



VALLEJO

Adesso forse ci siamo... Ovviamente da questa sequenza è stato tagliato il mega-incidente accaduto dopo la curva che vedete qui sotto, ma questi sono solo piccoli dettagli...

Commento **Un titolo piacevole da guidare al quale bisogna aggiungere una longevità più che discreta e un buonissimo numero di opzioni. Un buon gioco quindi che, pur posizionandosi un paio di gradini sotto i due mostri sacri del genere (ovvero, nel caso veniate da Marte, *Ridge Racer Revolution* e *Formula 1*), non mancherà di solleticare a dovere i raffinati palati di tutti i videogiocatori amanti di questo genere.**

Pro...

- *Varietà di opzioni e modalità di gioco*
- *Link-up disponibile*

Contro...

- *Occasionali rallentamenti*
- *I tracciati si assomigliano troppo*

La Pagella...

Grafica : **78**
Sonoro : **70**
Giocabilità : **83**
Longevità : **84**
Originalità : **78**

80

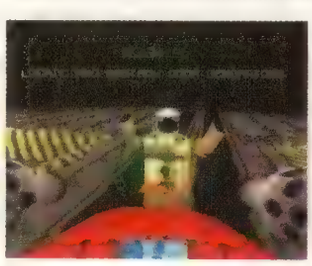
Blam! Machinehead

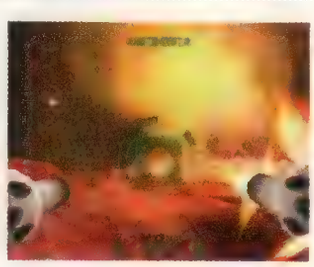
Spiacenti ragazzi, ma ci risiamo! Anche questa volta i guys della Core hanno deciso di propinarci la solita storia dello scienziato pazzo che, tanto per fare qualcosa, ha deciso di creare un virus che potrebbe decimare la popolazione dell'intero pianeta. Davvero simpatici questi tizi, eh? Praticamente non li si può lasciare soli un momento che ti hanno già combinato il patatrack! La volta che non c'entra M. Bison tocca al caro Sod e anche se lui è occupato, in men che non si dica, arrivano il Tyrant, i Kilriati e compagnia bella. Il tutto senza dimenticarsi ovviamente dei vari cattivi di turno che, annoiati dalla vita, si sono dati al bricolage militare costruendo una serie di super-armi segrete utilizzando gli scarti della discarica vicino a casa.

Anche qui, in questo ***Blam! Machinehead***, le cose sono andate più meno allo stesso modo, tuttavia esiste una labile differenza tra la maggior parte dei titoli sopracitati e il game targato Core. Infatti, invece di propinarci il solito energumeno alto 3 metri, il team di sviluppo responsabile di ***Blam!*** ha deciso di affidare ad una arzilla e piacente donzella (con tanto di moto-razzo armata a puntino) il compito di salvare l'umanità dalla solita immane catastrofe. Per far ciò vi basterà eliminare qualsiasi forma di vita, pensante o meno, che oserà fare la propria comparsa sullo schermo, il tutto lungo una serie di scenari dall'aspetto alquanto bizzarro. In un mondo contorto che sta a metà tra le scene nel giardino di *Tesoro, mi si sono ristretti i ragazzi* e l'interno del corpo del buon Donald Pleasance (*Fantastic Voyage*) vi troverete così costretti a viaggiare verso il centro del maniero del solito scienziato fino a quando non sarete abbastanza vicini da fargli saltare le cervella. Il gioco è composto da un totale di quattro livelli, ognuno dei quali sarà caratterizzato da un differente stile grafico. Il primo schema è costituito da una città popolata da zombie, ragni giganti e altre amenità di questo genere. Il secondo risulta abbastanza simile al primo, mentre il terzo è costituito da un'enorme landa completamente ghiacciate. Infine l'ultimo schema vi vedrà vagare all'interno del laboratorio del malefico professore. L'azione di gioco si svolge attraverso un'impressionante visuale in prima persona caratterizzata dalla massiccia presenza di nemici interamente realizzati con gli ormai consueti poligoni ombreggiati. Questo ha permesso ai programmatori di eliminare quel fastidioso problema che caratterizza la grafica in bitmap, ovvero tutti i maledetti spixellamenti che si verificano quando ci si trova particolarmente vicini ad un oggetto. Oltre a ciò bisogna anche dire che il motore grafico di questo ***Blam!*** è particolarmente impressionante, soprattutto grazie agli ottimi effetti di luci e ombreggiature, che gli consentono di piazzarsi, dal

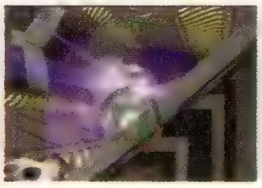
ANCHE IN CASO DI MORTE POTRETE BENEFICIARE DI ALCUNI TOCCHI GRAFICI DAVVERO NOTEVOLI. MAGRA CONSOLAZIONE PERÒ...

Titolo : BLAM! MACHINEHEAD
Casa : CORE DESIGN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO



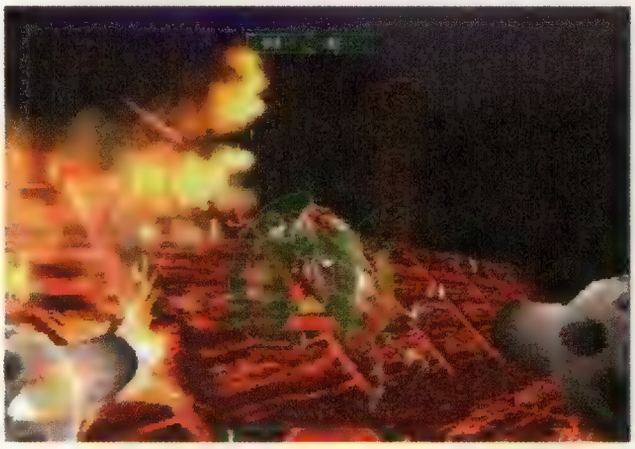


punto di vista meramente tecnico, anni luce avanti al misero *Krazy Ivan* e anche un paio di spanne sopra l'ottimo (sempre tecnicamente parlando) *Tunnel B1*.



L'azione

Inizialmente la struttura di gioco di *Blam!* risulta piuttosto confusionaria, il che è in parte dovuto alla grande libertà di movimento di cui gode il giocatore. Fortunatamente il sistema di controllo è molto semplice ed intuitivo e, nonostante ci siano un sacco di bottoni da premere, il tutto risulta molto, molto immediato. Man mano che procederete con l'esplorazione dei primi livelli vi imbatterete in una serie di oggetti chiamati "Reality Warpers" (o qualcosa del genere) che in realtà non sono altro che semplici e pulsanti che però potranno essere attivati solo dopo aver recuperato la relativa chiave. Una volta premuti, questi vi permetteranno di raggiungere altre sezioni del livello che dovranno essere interamente esplorate, nonostante la pletora di mostri che vi salteranno addosso da ogni parte. Grazie al cielo il vostro mezzo, oltre ad essere piccolo e agile, è anche dotato di un arsenale estremamente ricco e potente che comprende, fra le tante armi, anche una comodissima sega elettrica con cui potrete affettare qualunque cosa vi passi davanti senza preoccuparvi di finire le munizioni. Detto ciò toglietevi pure dalla testa di andare a fare una scampagnata! A differenza di altri titoli similari, infatti, i vari nemici contro cui vi troverete a battagliare sono dannatamente resistenti, per cui dovrete imbottirli con un bel po' di piombo prima di vederli esplodere in una miriade di schegge multicolore. Ovviamente l'azione di gioco non si riduce a una mera ricerca di oggetti e alla consueta azione di pulizia aliena, ma presenterà anche una serie di obiettivi che varieranno a seconda dello schema. Nel primo livello, per esempio, sarete impegnati nella ricerca di un gruppo di esseri che stanno bloccando il generatore di un treno. Una volta che li avrete eliminati il treno si attiverà automaticamente e a quel punto toccherà a voi scortalo fino alla fine del livello. Detta così la cosa potrebbe sembrarvi anche abbastanza semplice: peccato solamente per la presenza di quelle maledettissime barriere di energia che vi costringeranno a eseguire pericolosi slalom e loop al limite delle possibilità umane. Per fortuna i programmatori della Core hanno pensato bene di dotare *Blam!* di tre differenti livelli di difficoltà e di un gran numero di chiavi e bonus nascosti che ci consentiranno di raggiungere anche schemi apparentemente inaccessibili. Fiuuu...



Le armi non vi blastano mai? Provate a fare un giro con Blam! Machinehead e poi veniteci un po' a dire cosa ve ne pare.

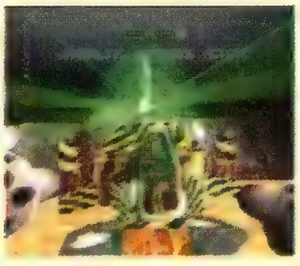
Che Bomba!

Bella lì gente, questa volta direi proprio che ci siamo! Grazie alla sua buona profondità di gioco, che lo pone livello di *Tunnel B1* e anni luce avanti all'ormai ridicolo *Krazy Ivan*, questo *Blam!* è senza ombra di dubbio alcuna uno dei migliori spara e fuggi 3D attualmente disponibile sul 32-bit di casa Sony. Certo, in questo campo PlayStation vanta già alcuni titoli di ottima fattura (basti pensare a *Fade to Black* e a *King's Field*) tuttavia, se siete alla ricerca di un gioco 3D rapido e frenetico, allora questo è indubbiamente il titolo che fa per voi. L'unico motivo che potrebbe spingervi a boicottare questo game targato Core potrebbe essere un odio e un disgusto profondo verso i titoli in 3D stile *Doom* con il quale questo *Blam!* presenta indubbiamente diversi punto in comune. "Niente di originale quindi" starà sicuramente pensando qualcuno di voi. Beh in effetti è così, però in fondo, chi se ne frega! L'importante è che alla fine dei conti, il gioco risulti ben fatto, discretamente longevo e, soprattutto, divertente. Proprio come in questo caso.

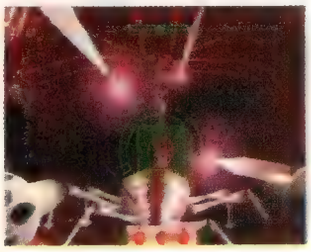
SHOGUN

Chi ha spento la luce?

Uno degli aspetti più impressionanti di *Blam!* è senza dubbio costituito dai vari effetti di luce che i programmatori sono riusciti a inserire, rendendo così le varie esplosioni, non solo estremamente spettacolari, ma anche incredibilmente realistiche. Quasi sicuramente sarà capitato anche a voi di vedere nei film sequenze dove la telecamera inquadrava il sole oppure dove si fermava su una fonte di luce molto forte. In questi casi lo schermo e i relativi oggetti venivano coperti da una sorta di alone che ne rendeva difficile la visone. Bene gente, sappiate che si tratta proprio dello stesso effetto presente in questo gioco! Checkate le foto qui sotto per farvi un'idea di cosa vi aspetta...



Commento **Buona grafica e sonoro, una struttura di gioco varia e adeguatamente dinamica e un sacco di sana azione; sono questi gli elementi che fanno di *Blam!* un titolo veramente notevole. Certo, se il gioco avesse avuto una modalità a due giocatori sarebbe stato semplicemente fenomenale, ma anche così complimenti alla Core che ci ha dimostrato come il genere degli spara-e-fuggi in 3D possa ancora risultare piacevole e molto, molto divertente.**



Pro...

- *Realizzazione tecnica pregevole*
- *Giocabile sin dalle prime partite*

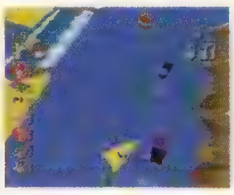
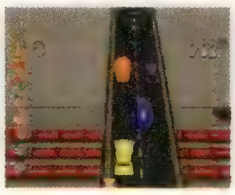
Contro...

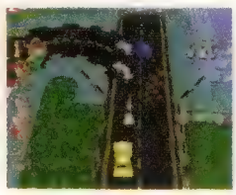
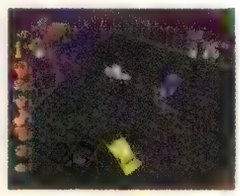
- *Alla lunga leggermente monotono*
- *C'era una volta l'originalità...*

La Pagella...

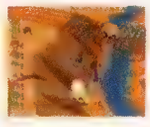
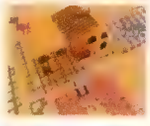
Grafica	**87**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**84**
Longevità	**82**
Originalità	**61**

82

SuperSonic Racers

Wacky Races: quello sì era un cartone animato! Certo, non si trattava di una produzione ultrasofisticata o particolarmente spettacolare però bisogna riconoscergli il merito di aver fornito a molti programmatori lo spunto per realizzare giochi di guida semplicemente assurdi con tanto di personaggi beoti (senza contare poi che la serie ha lanciato sul grande schermo il mitico Dick Dastardly e l'imperituro Muttley). Indubbiamente il miglior gioco di questo genere disponibile su PlayStation è *Motor Toon Grand Prix 2* che, con la sua azione frenetica, i circuiti spettacolari e l'ottima grafica è riuscito a catturare l'interesse di buona parte dei possessori del 32-bit targato Sony. E *SuperSonic Racers* allora? Beh, diciamo che in questo caso ci sono delle differenze sostanziali. Infatti, mentre *Motor Toon* era chiaramente ispirato a *Ridge Racer*, *SuperSonic* presenta una serie di caratteristiche totalmente "nuove" e che lo rendono differente da qualsiasi altro gioco per PlayStation uscito fino ad ora.

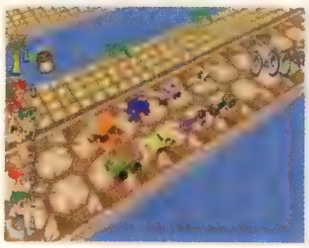
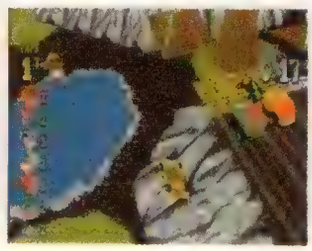
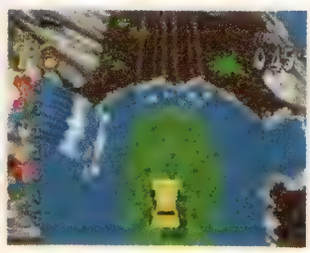
Calmi, calmi, non intendevo dire che si tratta di un prodotto estremamente originale, ma semplicemente di un genere non ancora "importato" sul 32-bit di casa Sony. *SuperSonic Racers* infatti utilizza uno schema simile a quello visto in *Micro Machines* anzi, a voler essere sinceri, direi che si tratta proprio di una copia di *Micro Machines*! Il motivo è presto spiegato: i ragazzi che hanno creato questo titolo erano impiegati della Codemasters, ovvero la casa che proprio in questo periodo si sta preparando a lanciare il fantastico *Micro Machines V3*. Potranno mai questi baldi e coraggiosi giovani battere i loro maestri sul loro stesso campo?

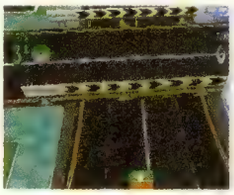
IO STO CON GLI IPROPOTAMI...

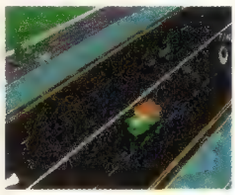
Per i pochi che non lo sapessero, *Micro Machines* si basava su una serie di piccoli modellini (auto, camion, elicotteri ecc. ecc.) grazie ai qualmi potevate gareggiare attraverso una serie di circuiti "caserecci" che vi portavano a correre su tavoli da cucina, vasche da bagno, scrivanie e, addirittura, sull'asse del water. In *SuperSonic Racers* invece le macchine sono a grandezza naturale e, grazie al cielo, la stessa cosa può dirsi per i tracciati (in caso contrario la cosa sarebbe stata abbastanza ridicola). Come in *MM* sono presenti diversi piloti alquanto

CHISSÀ PERCHÉ, MA HO COME L'IMPRESSIONE DI AVER GIÀ GIOCATO CON QUESTO GAME.

Titolo : SUPERSONIC RACERS
Casa : MINDSCAPE
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1 – 2
Genere : CORSA





C'È POCO DA FARE: LE MACCHININE, ANCHE SE VIRTUALI, CONSERVANO SEMPRE UN'ENORME DOSE DI FASCINO...

beoti tra i quali scegliere il vostro asso preferito. A differenza del game targato Codemasters però, nel quale i vari driver non presentavano alcuna differenza, qui ogni pilota vanta un particolare veicolo dotato di una serie di caratteristiche peculiari che lo renderanno profondamente diverso dagli altri mezzi presenti nel gioco.

Sul come la mia moto...

SuperSonic Racers presenta una visuale molto piu inclinata di ***Micro Machines***, mentre la camera che inquadra i vari mezzi si muove attraverso lo schermo così da fornirvi una visione chiara e pulita. Per quel che riguarda invece la modalità a due players, la visuale è costituita da una serie di inquadrature fisse che variano non appena i mezzi sono vicini alla fine dello schermo. Tecnicamente parlando, bisogna dire che la grafica di ***SuperSonic Racers*** è dotata di un look tipicamente cartoonesco, mentre lo scrolling riesce a mantenere una discreta fluidità pure nelle situazioni più congestionate. Anche la fisica lavora bene: quando le macchine cozzano fra loro si comportano proprio come vedo aspettereste e non si mettono a schizzare per lo schermo con piroette o loop come fossero state colpite da uno Stinger. Di conseguenza, se vi dovesse capitare di colpire un avversario, la vostra macchina non si fermerà di colpo ma verrete semplicemente respinti, come se foste andati ad urtare contro un vero mezzo in latta e lamiera. Questo può rivelarsi particolarmente utile lungo i tracciati caratterizzati da molti ostacoli e rampe, visto che potrete cercare di mettere fuori gioco i vostri colleghi spingendoli in qualche scarpata. Bisogna anche considerare che ***SuperSonic Racers*** presenta una discreta varietà di opzioni che però non riescono a sopperire alla eccessiva linearità della modalità in singolo, il tutto alla faccia dei 7 diversi piloti con i quali vi troverete a gareggiare.

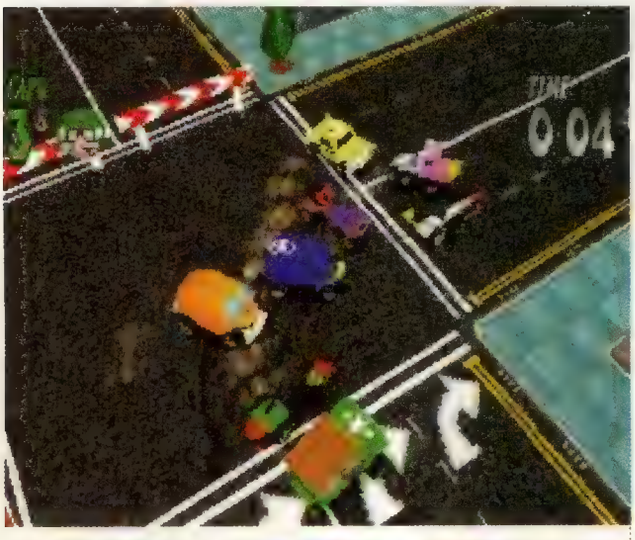
Ruote, che vino vieni

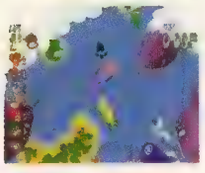
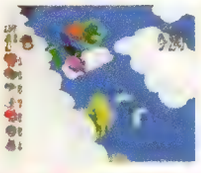
Quali sono quindi gli elementi che potrebbero giustificare un eventuale acquisto di ***SR***? Beh, tanto per cominciare abbiamo una buona varietà di opzioni. Nel Gran Prix Mode gareggerete contro i sette avversari su una serie di circuiti preselezionati. Qui il vostro obiettivo sarà quello di conquistare il maggior numero di vittorie possibili. Nel malaugurato caso in cui non riusciate a piazzarvi nelle prime tre posizioni vi verrà data la possibilità di mostrare la vostra abilità in una prova d'appello, dove dovrete riuscire a completare un giro della pista entro un determinato tempo limite, pena la squalifica. Nelle World Series invece vi troverete ad affrontare una serie di gare composte da un solo giro e, ancora una volta, il vostro punteggio sarà determinato dalla posizione acquisita al termine della corsa. In questo caso però non dovrete preoccuparvi eccessivamente, visto che la qualificazione al livello successivo sarà sempre garantita. La modalità Championship vi vedrà invece opposti a un singolo avversario per volta in una serie di gare all'ultimo sangue: gli altri piloti saranno comunque presenti sul tracciato, ma la loro posizione non influenzerà minimamente il risultato della vostra corsa. Anche nel modo a due giocatori le opzioni sono piuttosto varie, ma la migliore è indubbiamente il Battle Mode: qui vi troverete opposti a un avversario in carne ed ossa, e inoltre il risultato della gara non sarà determinato da chi dei due riuscirà a tagliare prima la linea del traguardo, bensì da chi farà scoppiare più volte il proprio avversario!

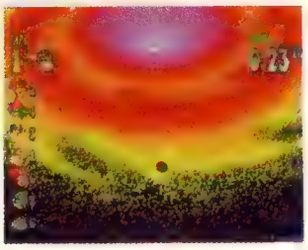
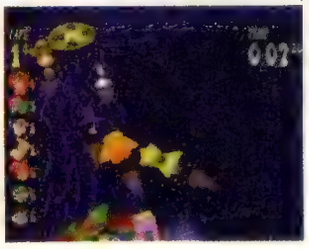
Per finire

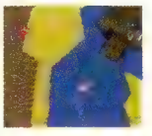
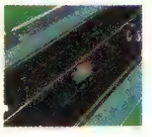
Tiriamo le somme. ***Motor Toon 2*** rimane il miglior titolo di corsa per quel che concerne la modalità a un giocatore. Per quel che riguarda invece ***Micro Machines V3*** bisogna dire che ci sono buone possibilità che il game targato CodeMasters presenti una struttura di gioco molto più articolata e complessa di ***SuperSonic Racers***, quindi il consiglio è quello di pazientare ancora'. Infatti, nonostante la modalità a due giocatori sia divertente e il gioco in singolo affatto disprezzabile, non si può certo dire che quest'ultimo prodotto MindScape sia un capolavoro. Tralasciando la veste grafica, il gioco ricorda molto (forse troppo) le vecchie versioni di ***Micro Machines*** apparse su Mega Drive e Super Nes e, a quanto abbiamo avuto modo di vedere finora, non può certo competere con il sequel che i ragazzi della CodeMasters si stanno apprestando a mettere in commercio. Se non potete assolutamente resistere e volete a tutti costi un game che vi permetta di emulare le gesta dei piccoli modelli plasticosi allora potete anche prendere in considerazione questo ***SuperSonic Racers***, altrimenti aspettate: in fondo avere due titoli fra cui scegliere è sempre meglio di uno, non vi pare?

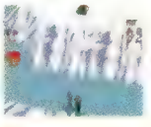
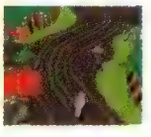
END



Commento **Okay... E' un titolo molto simile a *Micro Machines*. La grafica è in 3D ma, in fondo, questo non conta molto. Se siete alla disperata ricerca di un gioco di guida beota con modalità a due players e non potete aspettare allora compratelo pure, ma poi non lamentatevi se *Micro Machines V3* sarà molto meglio. Detto ciò, *SuperSonic Racers* rimane comunque un titolo discreto, adatto soprattutto ai giocatori più giovani e a tutte quelle persone non particolarmente esperte con questo genere di CD.**

Pro...

- *Fluido e piacevole da vedere*
- *In due è un vero spasso*

Contro...

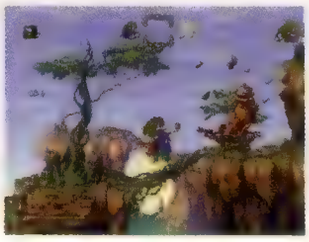
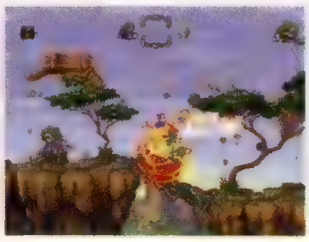
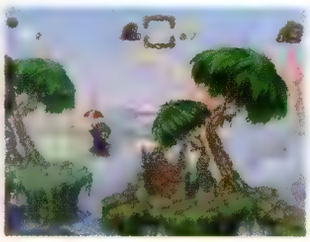
- *Troppo simile a Micro Machines*
- *Poco longevo*

La pagella...

Grafica	**78**
Sonoro	**63**
Giocabilità	**73**
Longevità	**69**
Originalità	**61**

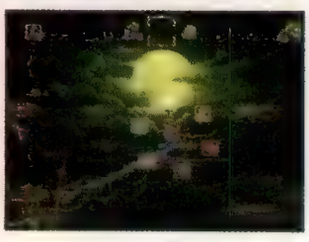
70

LE SOLUZIONI GRAFICHE DI LOMAX *RICORDANO* SHADOW OF THE BEAST.

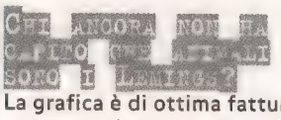




Lomax in Lemmingland

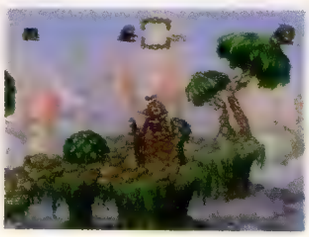
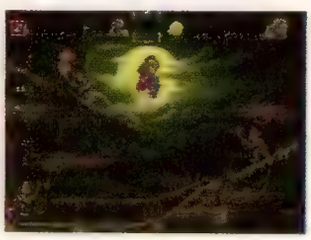
Dopo il divertissiment tridimensionale di *Lemmings 3D*, Psygnosis propone ai possessori di PlayStation uno spin-off a piattaforme. La trama: i giocatori navigati sanno già che i lemmings non sono famosi per la loro intelligenza, ma questa volta sono sono davvero nei guai. Il loro mondo colorato è stato invaso da Evil Ed, il Gargamella di turno, che li ha sottoposti al lavaggio del cervello per poter attuare il suo piano malvagio. Gli ometti verdi sono sotto la sua influenza, tranne Sir Lomax, il protagonista dell'avventura. Scopo del gioco: eeeasy, guidare Sir Lomax nel suo incredibile viaggio, liberare i suoi amici dal malvagio incantesimo di Evil Ed e sconfiggere il tarpano. Il vostro personaggio è in grado di saltare, piroettare e scagliare l'elmetto che indossa contro gli avversari. Lomax può anche eliminare i nemici con uno spin attack che richiama abbastanza chiaramente l'analoga mossa del porcospino blu Sega. Il gioco include numerosi enigmi, ma nessuno particolarmente impegnativo.

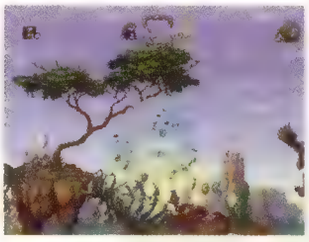
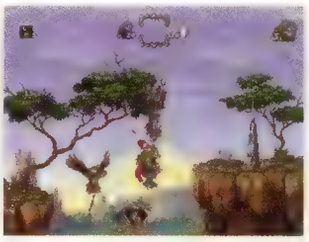
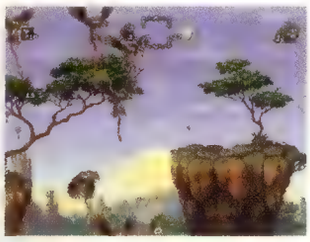


Titolo : LOMAX IN LEMM.
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1 – 2
Genere : PLATFORM

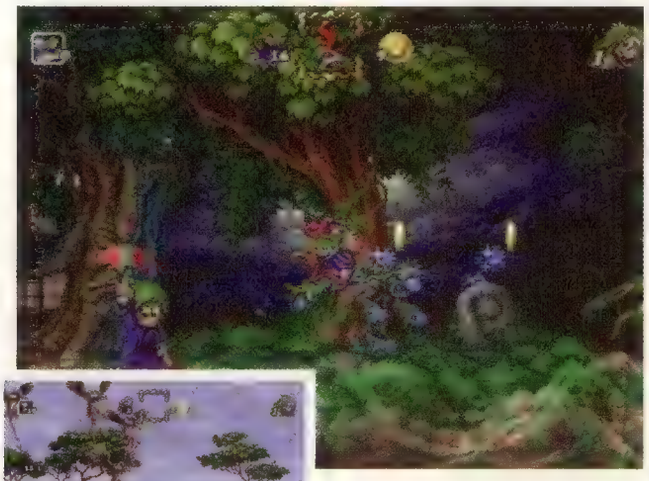
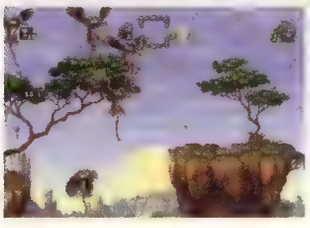


La grafica è di ottima fattura e sorpassa largamente quella di *Rayman*, probabilmente il migliore platform bidimensionale per PlayStation. *Lomax in Lemmingland* vanta almeno 5 livelli di scorrimento parallasse, quattro differenti modalità grafica, effetti speciali tridimensionali (zoomate, rotazioni, effetti di dissolvenza e trasparenza). Appare chiaro che Henk Nieborg, la grafico Psygnosis, è stato largamente influenzato da due titoli: ***Shadow of the Beast*** e ***Ghouls 'n' Ghosts***, prodotti che vengono praticamente citati esplicitamente in più di un frangente. Il livello di difficoltà è ben calibrato, anche se la possibilità di usufruire di ben tre continua rischia di facilitare un po' troppo le cose ai giocatori. *Lomax* vanta inoltre il classico sistema delle password per riprendere l'avventura dal medesimo punto in cui la si era interrotta precedentemente. L'area di gioco è caratterizzata dalla solita pletora di bonus e di power-up, alcuni dei quali collocati all'interno di barili oppure celati da avversari che li

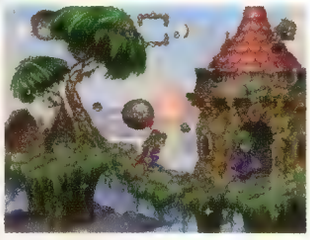
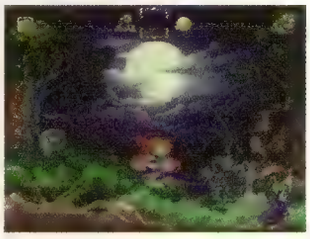
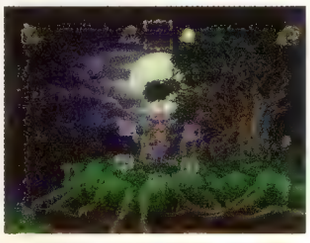
CINQUE LIVELLI DI PARALLASSE E SI VEDONO TUTTI!

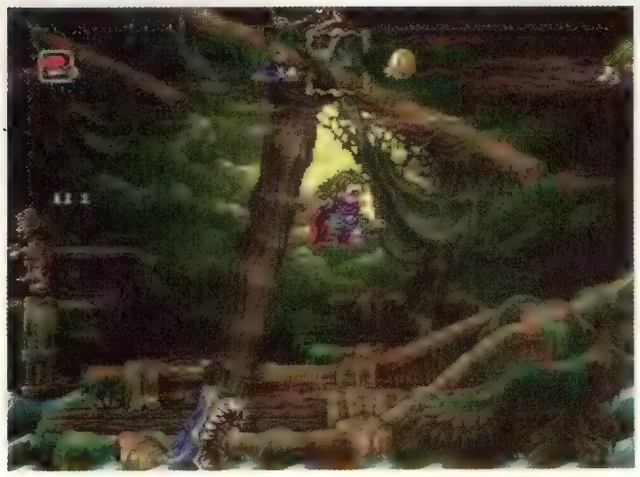
rilasciano solo quando vengono eliminati. Gli altri oggetti che Lomax può collezionare sono le monete (basta passarci sopra) e le Abilità, speciali icone che permettono a Lomax di implementare le sue capacità. Per selezionare una di queste abilità è necessario accedere ad un menu speciale tramite il tasto select.

Lomax ha il Lemming

Le abilità sono complessivamente sei: scavare (Lomax supera un ostacolo scavandosi una galleria), costruire (edificazione rapida di un ponte per superare una voragine), granata (trasforma l'elmetto di Lomax in una devastante granata: occhio a lanciarla a una certa distanza o finirete per saltare in aria anche voi...), volare (ma solo per qualche secondo...) e salto (per raggiungere postazioni altrimenti proibitive). Il superamento di altri ostacoli, come i fiumi, ad esempio, richiede una certa dose di equilibrio: dovrete infatti saltare su piattaforme semoventi o barili galleggianti (Lomax non sa nuotare). Non mancano corde per arrampicarsi e altri dispositivi analoghi. A intervalli temporali di tipo casuale, appaiono dei messaggi che vi spiegano come risolvere determinati enigmi o superare insidie. Quando riuscite a salvare una cinquantina di Lemmings potrete accedere a una speciale sezione bonus all'interno della quale dovrete raccogliere il solito abominio di monete d'oro. La maggior parte dei tarpani che incontriamo nel corso dell'avventura sono gli Hench Lemmings, creature un tempo buone ma traviate dallo spirito maligno di Evil Ed. La loro eliminazione è semplice ed avviene tramite lo spin attack o il lancio dell'elmetto come precisato poche righe fa. Va precisato che l'elmetto svolge una parziale funzione protettiva: quando Lomax urta un avversario non perde immediatamente la propria vita, ma solo il berretto, che può essere comunque recuperato in seguito. Il sonoro è davvero spettacolare ed è compatibile sia con il Dolby Surround sia con il Q-Sound.

DIEGO



Commento **La saga di *Lemmings* aveva fatto scuola un po' di tempo fa: i possessori di Amiga e PC si erano scervellati per mesi per superare tutti i dannati livelli dei puzzle game Psygnosis. Dubito che questo Lomax possa avere lo stesso impatto. Attenzione: non è un brutto titolo, anzi... Solo che quando sento pronunciare la parola "lemming" mi aspetto sempre qualcosa di ultraoriginale e iperdivertente, qualità vere solo in parte in questo titolo. Lo ripeto: non è male, ma non è nemmeno un capolavoro.**

Pro...

- *Animazioni divertenti*
- *Sonoro esaltante*

Contro...

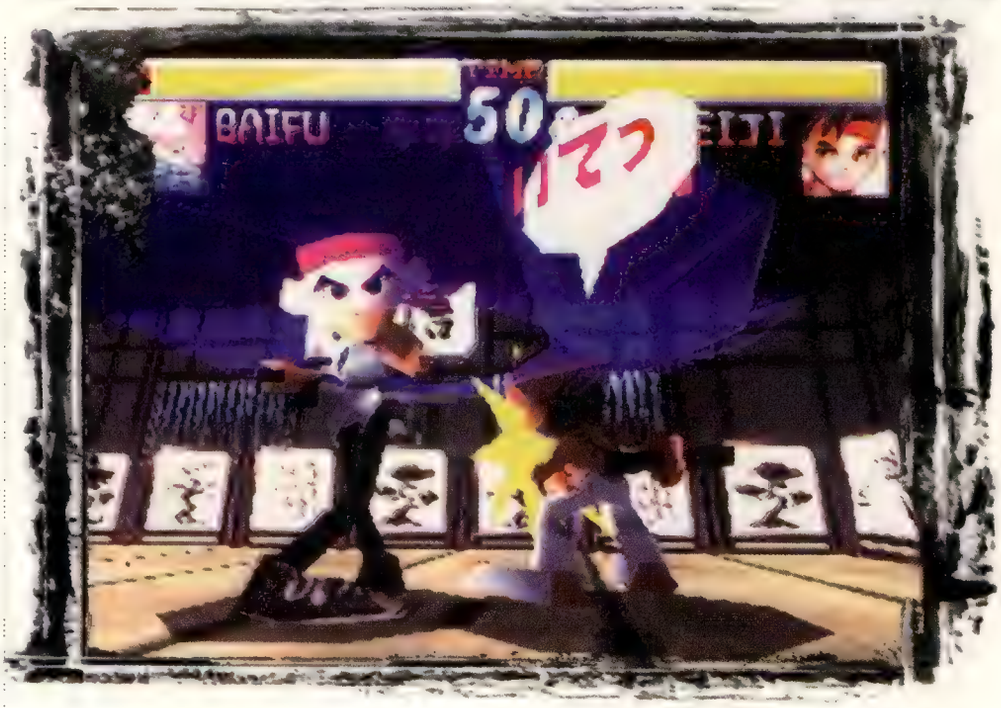
- *Non è il primo Lemmings*
- *Look un po' troppo "bambinoso"*

La Pagella...

Grafica : **90**
Sonoro : **89**
Giocabilità : **80**
Longevità : **84**
Originalità : **87**

85

Ni Toh Shin Den

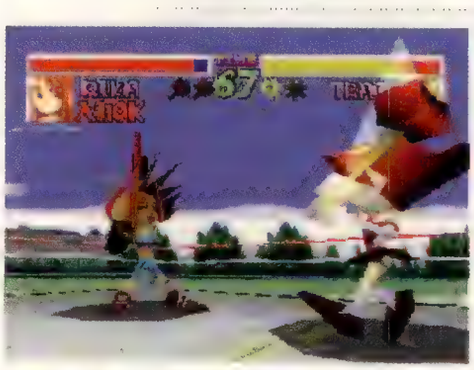


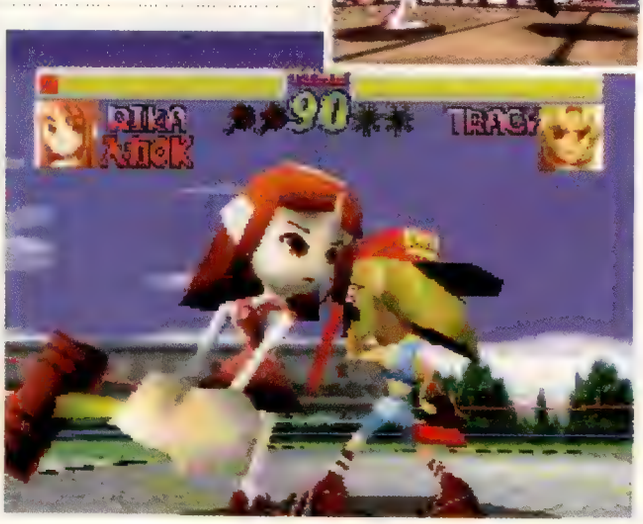
Quando la Playstation fece il proprio ingresso sul mercato giapponese nel freddo e lontano dicembre 94, una delle killer application disponibili fin dall'inizio fu senz'altro ***TohShinDen***, un picchiaduro poligonale fantastico, che ai tempi fece fare a *Virtua Fighter* una pessima figura. Oltre all'aspetto grafico incredibilmente superiore rispetto al titolo Sega, *TohShinDen* offriva arene tridimensionali in cui i personaggi potevano compiere spostamenti laterali, ruotando attorno a un asse immaginario posto al centro degli stages. Queste erano per i tempi caratteristiche rivoluzionarie e, anche rigiocandolo a due anni di distanza, ci si accorge che il picchiaduro Takara è superiore a molti titoli usciti in quest'ultimo periodo. Molta gente criticò pesantemente la meccanica di gioco giudicandola troppo semplicistica; strano quindi che lo stesso schema sia stato oggetto di spunto per altri due titoloni come *Star Gladiator* e *Soul Edge*. Forse quelle persone non avevano colto l'essenza stessa di *TohShinDen*, un titolo che, oltre all'aspetto visivo, offriva un'ottima giocabilità (la possibilità di schivare i colpi oltre alle solite parate, non è certo da sottovalutare).

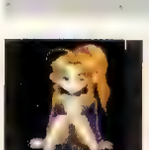
Dopo il "buco" fatto registrare dalla Sega con Virtua Fighter Kids, non ci saremmo proprio aspettati questo flop da una casa come la Takara...

Comunque sia, dopo un promettente quanto inaspettato debutto da parte della Takara, il secondo capitolo della saga non tardò ad arrivare, anche se con risultati non proprio piacevoli. *TohShinDen 2* fallì non solo nel tentativo di ripetere il successo del predecessore ma anzi riuscì solo a peggiorare la situazione.

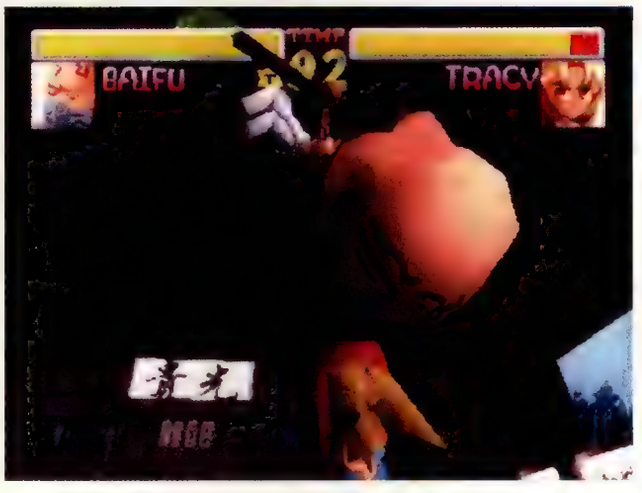
Giunti ormai alla fine del '96 ecco che la Takara ci riprova sfornando l'ennesimo sequel denominato ***NiTohShinDen***. In pratica si tratta di *TohShinDen* in versione super deformed, con l'aggiunta di alcuni nuovi personaggi e poco altro. Personalmente trovo abbastanza inutili e patetici questi tentativi di divertire il pubblico con prodotti che assomigliano più a minestroni riscaldati che a giochi innovativi capaci di portare una ventata di aria fresca. E pensare che se Takara e Sega hanno bisogno di sequel per vendere qualche copia in più, in casa Namco è sufficiente premere due tasti nelle schermo di selezione personaggi per ottenere gli stessi risultati: com'è strana a volte la vita... Una volta precisato che l'idea stessa che sta alla base del gioco non mi è proprio congeniale, passiamo ad esaminare in dettaglio le caratteristiche stesse del di







Titolo : **NiTohShinDen**
Casa : **Takara**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Picchiaduro**



Ma questo... Lo riconosco: è il famoso colpo di testa "alla BC Kid*"!*

Si ringrazia **Joystick Fun** *per il CD.*

Du iu spich giapunes?

In *Nitohshinden*, una trovata interessante è offerta da una specie di manuale di istruzioni digitale, in cui un'avvenente bellezza nipponica filmata in FMV, spiega nella sua lingua madre (cosa speravate, di sentirla parlare in dialetto pugliese ?), l'utilizzo dei tasti e delle varie mosse disponibili. Per la sua complessità irrisoria, non c'era certo bisogno di un manuale ma, almeno questo, dimostra che in qualcosa la Takara si è impegnata. Bisogna notare che nella finestra utilizzata in questa sezione, la grafica del gioco sembra molto più nitida e gradevole tanto è vero che, una volta che si inizia l'incontro, si rimane molto delusi dalla sua scarsa qualità.

questo titolo.

[redacted]

Nella filosofia super deformed i personaggi acquistano sembianze diverse e sicuramente più buffe delle controparti originali, con un look più bambinesco e giovanile: quest'idea può essere molto divertente, se accompagnata da un adeguata realizzazione tecnica, ma in questo caso la situazione non è certo delle migliori. Oltre a possedere una risoluzione molto bassa infatti, i personaggi sono male articolati e muovendosi danno vita ad imperfezioni tra i poligoni che disturbano molto il giocatore. Il numero di poligoni poi non è certo elevato anche perchè oltre ai personaggi sullo schermo non c'è nessun altro elemento 3D. I fondali sono infatti bidimensionali e non offrono alcun effetto grafico degno di nota, mostrando che lo sforzo fatto da parte dei programmatori è stato veramente esiguo. Sul versante giocabilità, siamo messi ancora peggio, dato che le mosse disponibili e le tecniche di combattimento sono di una banalità disarmante: basta avvicinarsi e premere uno dei tasti (le speciali sono assegnate ai tasti L e R, così come gli spostamenti laterali) per mettere in crisi i nostri avversari. Mi è capitato di finire il gioco con una sola mossa ripetuta decine di volte e capirete quindi quale magra soddisfazione possa regalare un sistema di gioco simile. Oltretutto, il fatto di pestare piccoli personaggi deformati non è una delle massime aspirazioni della mia vita e preferirei uno stile più normale e serioso a quello proposto da questo titolo, anche se mi rendo conto che, in questo caso, si tratta di una semplice questione di gusti e niente di più. *NiTohShinDen* è in definitiva un gioco insignificante che, tentando di sfruttare il boom del super-deformed e la scia di successo del titolo originale, cerca di speculare fin dove è possibile, a scapito dei poveri giocatori. Stay alert!

MAX

Commento **Se *Tohshinden* era e rimane tutt'ora un gioco fantastico, lo stesso non si può dire di questo sequel in versione deformed. Sembra che al contrario delle altre software-house, in casa Takara si vada via via peggiorando, con la produzione di titoli abbastanza scadenti (*Choro Q* è comunque un'altra storia) che, vista l'esperienza accumulata, non sono propriamente giustificabili. A quanto pare, reduce del clamoroso successo di vendite accumulato grazie a *Tohshinden*, la casa giapponese sembra essersi seduta sugli allori perdendo così l'antico smalto. Questa edizione *SD*, oltre al nuovo look e alcuni personaggi inediti, fa acqua da tutte le parti, con una grafica sotto la media, una giocabilità mediocre e schemi di gioco del tutto inadeguati...**

Pro...

- *Personaggi estremamente simpatici*
- *Sistema di controllo funzionale*

Contro...

- *Scarsa varietà di mosse*
- *Azione di gioco troppo ripetitiva*

La pagella...

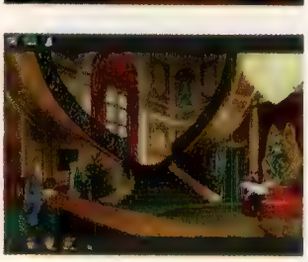
Grafica	**70**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**65**
Longevità	**50**
Originalità	**67**

67

Broken Sword

In un panorama sempre più affollato da titoli di derivazione arcade e giochi in cui l'azione riveste una componente fondamentale, questo *Broken Sword* può essere considerato come una vera e propria oasi nel deserto. A dire il vero, parlando di console, il genere delle avventure grafiche non ha riscosso molto successo, limitandosi a qualche sporadica comparsa senza comunque incontrare i favori del grande pubblico. Nel mondo PC il discorso cambia completamente e, del resto, è proprio in questo terreno che la storia degli adventure games affonda le proprie radici. *Broken Sword* rappresenta per Sony un punto di svolta con il quale si intende reintrodurre un solido e collaudato schema di gioco, integrandolo con l'aggiunta delle tecnologie più moderne. Detto in parole povere questo gioco non è altro che la classica avventura "punta e clicca", nella quale il sistema di controllo è stato ulteriormente semplificato, in modo da facilitare tutte le fasi di gioco e rendere il titolo accessibile anche ai meno esperti.

Per questo Broken Sword, i programmatori hanno deciso di mixare una serie di fondali renderizzati con personaggi realizzati "tradizionalmente".



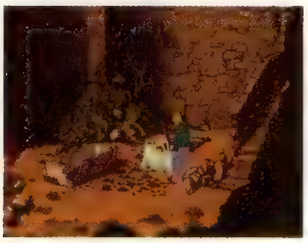
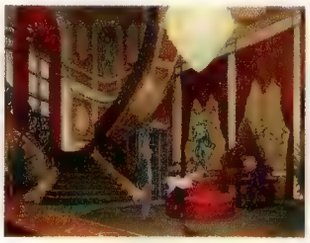
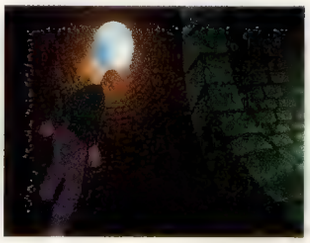
Il Segreto dei Templari

La trama è avvincente e la storia strutturata in maniera lineare grazie a un livello di difficoltà progressivo, che non aggredisce il giocatore fin dalle prime battute. Cominciando l'avventura vestirete i panni di George Stobbard, un turista americano arrivato a Parigi in cerca di emozioni e avventura. Il destino sembra così aiutare il nostro George che, in breve tempo, rimane coinvolto in una serie di incontri e avvenimenti

Clicca che ti passa

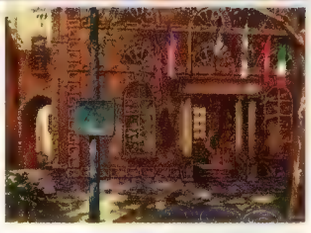
Broken Sword utilizza una variante del sistema "punta e clicca", utilizzato nella maggior parte dei giochi di questo tipo. Il giocatore, può decidere di utilizzare il pad o il mouse, per controllare un icona-cursore e spostarsi sullo schermo. Muovendosi negli scenari e posizionandolo su un oggetto importante, il cursore si trasforma automaticamente in una delle icone disponibili, rendendo l'interfaccia più immediata e veloce. Ogni icona, rappresenta una azione eseguibile dal nostro eroe e, tra le più importanti, troviamo un paio di gambe (che ci consentiranno di muoverci lungo i vari stage), una mano (per prendere gli oggetti) e un occhio che ci consentirà di esaminare qualsiasi oggetto in nostro possesso. Come ho già detto, questo sistema è molto intuitivo e permette anche ai giocatori alle prime armi, di muoversi con facilità nel corso dell'avventura. La funzione di inventario è presente e consente di vedere e selezionare gli oggetti utili trovati girovagando per i vari livelli.

Titolo : Broken Sword
Casa : Sony
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura

NON SI PUÒ CERTO DIRE CHE IL PROTAGONISTA DEL GIOCO SIA PARTICOLARMENTE AFFASCINANTE.

strani, ma apparentemente legati da un misterioso filo conduttore. Senza rendersene conto George abbandona quindi i panni del turista per improvvisarsi detective e addentrarsi progressivamente nella storia. In seguito, le cose inizieranno a farsi più complesse e, dopo il ritrovamento di un manoscritto medievale riguardante i cavalieri Templari, il povero giocatore si troverà coinvolto in una losca e quantomai pericolosa vicenda, dalla quale farà non poca fatica ad uscire sano e salvo.

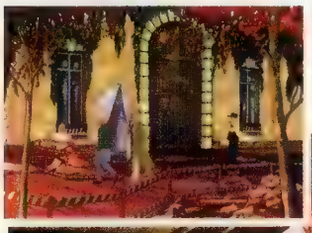


La Grafica

Graficamente *Broken Sword* è un titolo degno di nota, con un ottimo stile cartoonesco che caratterizza sia i personaggi che i fondali. Questi ultimi in particolare sono realizzati in alta risoluzione ed offrono una qualità superiore delle immagini, oltre ad una buona definizione e cura dei particolari. Certo, si tratta di schermate per lo più statiche, ma la loro qualità raggiunge livelli molto alti, così come le animazioni dei personaggi estremamente curate. Ogni sprite possiede infatti centinaia di frame che lo rendono più simile ad un cartone animato che non ad un semplice sprite. Inoltre il tutto viene calcolato in tempo reale dalla macchina e non si tratta di un filmato in Full Motion Video, come inizialmente si potrebbe pensare.

Come già detto all'inizio la meccanica di gioco ripropone fedelmente il sistema "punta e clicca" tanto caro a questo genere di produzioni, ma grazie a utili miglioramenti (come il sistema di icone) *Broken Sword* risulta più facile e immediato fin dall'inizio. Sicuramente si tratta di un titolo innovativo e atipico (questo considerando ovviamente il parco giochi Playstation), grazie alla sua buona grafica, giocabilità e all'avvincente story-line, risulta sicuramente un buon acquisto.

MAX



Commento **Per tutti gli amanti del mistero o, semplicemente, per tutti gli avventurieri incalliti stanchi dei soliti giochi di ruolo, questo *Broken Sword* potrebbe costituire un'alternativa allettante. Caratterizzato da un piacevole design cartoonesco e da una grafica molto curata in termine di definizione e animazioni dei personaggi, il game Sony è anche un titolo molto giocabile e chiunque abbia un minimo di dimistichezza con prodotti di questo tipo non dovrebbe avere problemi. Nonostante questo, l'avventura non è affatto un titolo per principianti e, avanzando nel corso della stessa, si incontrano enigmi degni di nota, in grado di impegnare anche gli utenti più smaliziati. La trama fa la sua parte e grazie a ciò *Broken Sword* risulta avvincente: insomma, una solida e ben realizzata avventura per PS-X.**

Pro...

- Trama ricca e coinvolgente
- Interfaccia grafica funzionale

Contro...

- Una volta finito, difficilmente lo rigiocherete una seconda volta

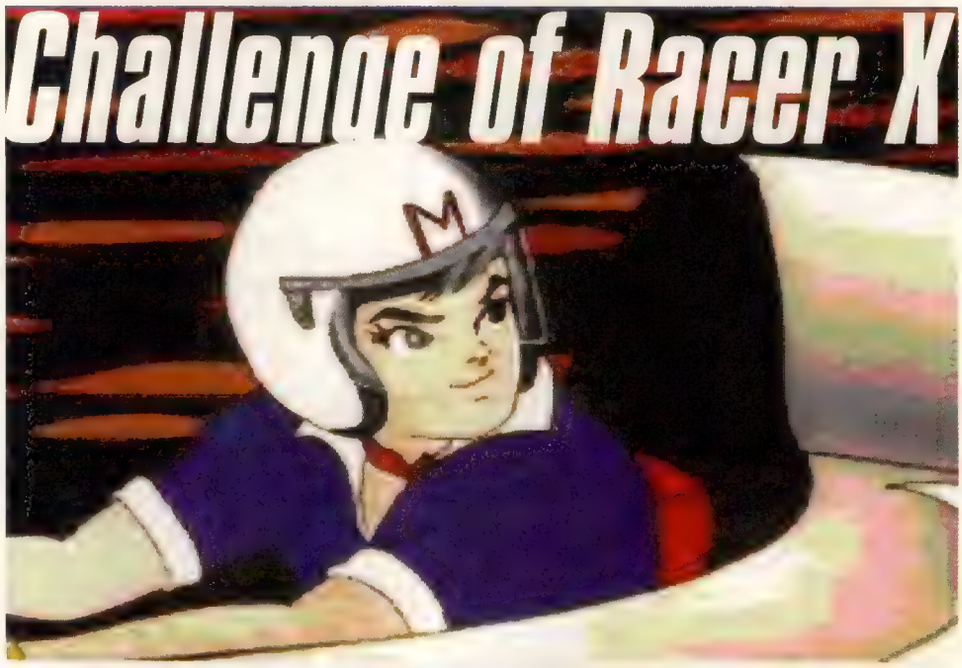
La Pagella...

Grafica : **86**
Sonoro : **84**
Giocabilità : **90**
Longevità : **80**
Originalità : **80**

86

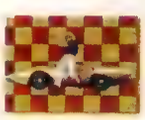
Mach Go Go Go

The Challenge of Racer X



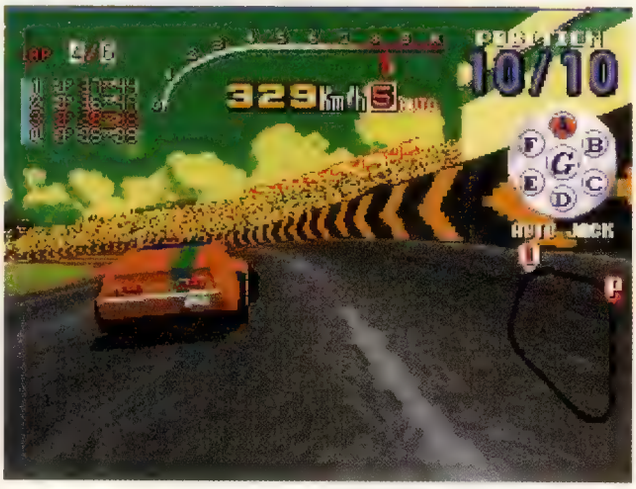
Basato su una preistorica serie animata giapponese risalente alla fine degli anni '60 e intitolata *The Challenge of Racer X*, il gioco in questione propone una serie di spericolate gare alla guida della potente Mach 5, un bolide che, a giudicare dal numero di ordigni e trucchi vari, sarebbe più indicato ad un agente segreto, piuttosto che ad un normale pilota da corsa. Rispettando il copione della trama originale, eccovi nei panni di Go Mifune impegnati in una serie di gare ai limiti della correttezza. Il gioco uscito diverso tempo fa in versione PC, dove proponeva una serie di tracciati alla *The Need for Speed*, dalla conformazione variabile e, naturalmente, dalla difficoltà crescente. Questa volta invece le gare si svolgono su una serie di tre circuiti e a giudicare dalla loro struttura, si direbbe che alla Tomy abbiano un debole per *Ridge Racer* e *Daytona USA*. Le somiglianze con i due titoli in questione sono evidenti in ben più di un occasione, anche se bisogna dire che la cosa non disturba affatto.Dopo la divertente presentazione (in pratica la sigla del cartone animato in versione integrale) è possibile selezionare la propria vettura, anche se, al contrario dei titoli sopraelencati, la scelta qui è limitata a un solo mezzo. La potente Mach 5 è infatti l'unico bolide a disposizione, ma può essere configurato in tre diverse modalità: le prime due offrono due tipi di cambio automatico con alcune differenze riguardanti la tenuta di strada, mentre l'ultima è equipaggiata con il cambio manuale.

MACH GO GO GO (THE CHALLENGE OF RACER X) *ERA GIÀ USCITO SU AMIGA E PC QUALCHE ANNO ADDIETRO CON IL NOME DI* SPEED RACER *E ANCHE ALLORA NON AVEVA RISCOSSO MOLTI CONSENSI (GIOCO DI PAROLE PER DIRE CHE ERA DAVVERO UNA SCHIFEZZA...)*



Titolo : MACH GO GO GO
Casa : EA
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1
Genere : CORSA

Parlando delle gare, *Mach Go Go Go* propone due diversi tipi di torneo, che si disputano sempre sugli stessi circuiti, cambiando però il numero di giri e quindi la durata delle gare stesse. Come accennato in principio, la Mach 5 è equipaggiata con una serie di ritrovati tecnologici, non certo comuni nel mondo delle corse conosciuto, come seghe elettriche, ruote cingolate, molle e via di questo passo. Questi elementi possono naturalmente essere usati contro gli avversari, ma la cosa che mi ha lasciato abbastanza perplesso è la loro apparente inutilità nella stragrande maggioranza dei casi. Gli strani congegni infatti, possono tranquillamente essere ignorati senza il timore di perdere la prima posizione in gara e in più alcuni di questi sembrano realmente superflui e non è chiaro in quali condizioni possano essere utilizzati con efficacia. Prendiamo ad esempio le ruote cingolate: è lecito domandarsi in quali condizioni, queste possano risultare utili, anche perchè in tutte le tre piste non esiste una sola sezione sterrata, eccezion fatta per un piccolo pezzo in galleria, che di certo non necessita di cingoli per essere superato. Sorvolando su questi piccoli dettagli, le tre piste ricalcano la struttura già cara a *Ridge Racer*; non si tratta infatti di tre circuiti completamente diversi, ma



HMMM, FATEMI PENSARE: POTREI PRENDERE IL MACH 5 OPPURE IL MACH 5 O, MEGLIO ANCORA, IL MACH 5. EH, QUESTE SCELTE IMPEGNATIVE...

SI RINGRAZIA
JOYSTICK FUN
PER IL CD.

CONTROL YOURSELF

Il sistema di controllo della Mach 5 è abbastanza facile e preciso fin dalle prime partite e ricalca in parte quello adottato in *Ridge Racer*, con le dovute distanze ovviamente... In pratica la macchina possiede un'ottima tenuta di strada, ma nelle curve più strette è necessario provocare la classica sbandata in modo da chiudere la traiettoria in maniera decisa. Questa volta però, la sbandata non si provoca con l'acceleratore, ma con il freno, che deve essere premuto per un istante proprio mentre si affrontano le curve.

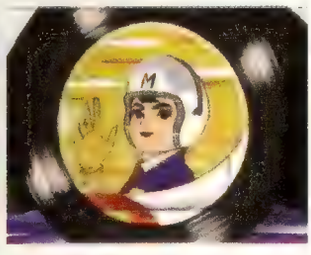
dello stesso circuito base con l'aggiunta di deviazioni via via sempre più complesse e articolate. In particolar modo, la terza pista è molto lunga ed impegnativa ed è indispensabile conoscerla a memoria, per anticipare frenate, impostare curve ed evitare così pericolose uscite di strada.

Go Gamers Go!

Riguardo ai circuiti e quindi alle gare, è purtroppo inevitabile notare fastidiose lacune nella struttura stessa del gioco: nelle due modalità disponibili, *Mach Go Go Go* offre un set di tre piste, ma in pratica per raggiungere la vittoria, è sufficiente terminare le gare singole in prima posizione e niente di più. Scegliendo la pista e il livello di difficoltà più basso e terminando la gara in prima posizione infatti, è già possibile assistere al finale del gioco che, tra le altre cose, non è niente di particolare. Anche settando la difficoltà su hard, le cose non cambiano e dopo aver assistito al finale ed, eventualmente, al replay completo di tutta la corsa, la scritta Game Over non tarda a comparire sullo schermo, deludendo le aspettative. Abituato da tempo a convivere con il classico Namco credevo di trovare circuiti e vetture segrete, ma dopo alcuni tentativi, ho dovuto ricredermi e gettare la spugna: soltanto quell'odiosa scritta Game Over. A parte questo, che comunque non è certo un difetto da poco, *Mach Go Go Go* non sarebbe poi così malvagio: la grafica è interamente poligonale e a parte i soliti fondali "clippeggianti", la cura delle texture e, in generale, degli scenari, raggiunge livelli degni di nota, così come la velocità e il frame-rate, che non mostrano cedimenti di sorta anche nei momenti di maggior traffico stradale. I programmatori hanno anche inserito effetti di luce di buona qualità, che sono riscontrabili nelle sezioni di galleria e nei passaggi dal giorno alla notte (*Ridge* insegna...); è un peccato che il titolo risulti penalizzato dallo schema di gioco e sono sicuro che prendendo spunto dalla versione PC, *Mach Go Go Go* avrebbe avuto maggiori possibilità di successo. In fondo, l'idea delle spericolate corse ai limiti del lecito è interessante e divertente, ma ambientando il gioco in una serie di cicuiti chiusi anzichè sulle strade aperte, avrebbero almeno dovuto aumentare il numero di tracciati disponibili. Così com'è, *Mach* potrebbe essere un gioco carino, ma considerata la bassa longevità e la carente struttura di gioco non mi sento di consigliarne l'acquisto. Per gli appassionati della serie animata le cose stanno diversamente, ma tutti coloro che aspettavano un novello clone di *Ridge Racer* ne rimarrebbero sicuramente delusi: fate un po' i vostri conti...

MAX

NO RAGAZZI, CI ASSOMIGLIA, MA POSSIAMO ASSICURARVI CHE NON HA NIENTE A CHE VEDERE CON RIDGE RACER...



CHISSÀ COME MAI I GIAPPONESI FINO A QUALCHE ANNO FA FACEVANO DELLE SERIE ANIMATE COSÌ BRUTTE...

Commento **Al di fuori della sola veste grafica, *Mach Go Go Go* offre purtroppo ben poco ed è possibile rendersene conto dopo poche partite. Conoscendo la serie animata il titolo sarebbe stato sicuramente interessante per il sottoscritto, ma a patto di rivedere l'intera struttura del game ed incrementare la durata dello stesso. Oggi come oggi, la sola grafica non è più sufficiente e la gente non è più costretta a comprare titoli di seconda scelta a causa dell'effettiva mancanza di alternative e quindi software: datevi un occhiata in giro...**

Pro...
- *Grafica curata*
- *Immediato e inizialmente divertente*

Contro...
- *Struttura di gioco mediocre*
- *La concorrenza è un gradino sopra*

La Pagella...

Grafica	**82**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**80**
Longevità	**50**
Originalità	**61**

70

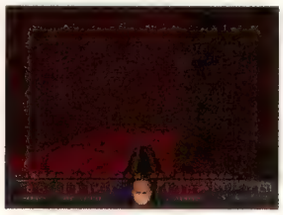
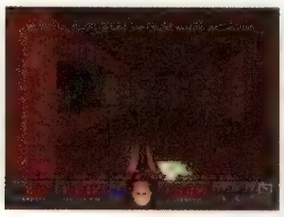
Si ringrazia **Gameland** *per il CD.*

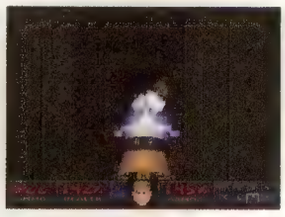
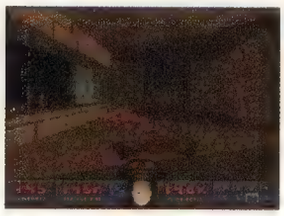
Final Doom

I nemici di **Final Doom** *potranno anche sembrarvi assai familiari, ma possiamo assicurarvi che il loro numero è mooolto aumentato rispetto al passato...*

Parlando di sparatutto in soggettiva, è quasi inevitabile considerare *Doom* paradigma del genere: il glorioso shooter della id è senz'altro il titolo più famoso in questa categoria di giochi e volendo guardare, anche il primo capace di massificare la violenza digitale in prima persona. In effetti il titolo di progenitore assoluto spetta a *Wolfenstein 3D*, anch'esso strutturato in soggettiva e prodotto da Romero e soci. Indubbiamente a quei tempi il gioco proponeva innovazioni degne di nota, grazie al tipo di visuale e al concept stesso del tutto innovativo, ma mancava di quella "marcia in più", marcia necessaria per diventare un capolavoro. Fu così che, prendendo spunto da *Wolfenstein*, nacque nel 1993 un gioco chiamato *Doom*, destinato a rimanere nel tempo come termine di paragone. Di sicuro molti elementi si ispiravano alla precedente produzione, ma *Doom* non può essere considerato come un banale upgrade di *W3D*. Oltre al sensibile miglioramento grafico, il gioco proponeva un'ambientazione completamente diversa, livelli molto più complessi e strutturati su più piani ma, soprattutto, una sana dose di violenza digitale, mai vista prima. Il successo arrivò immediato e in seguito tutti sappiamo com'è andata a finire: dal PC alle console il passo fu breve e in poco tempo *Doom* divenne uno dei titoli più convertiti su qualsiasi formato. Tra le tante versioni, quella PlayStation non tardò ad arrivare e riscosse, neanche a farlo apposta, un ottimo successo di vendite, oltre a favorevoli pareri da parte della stampa specializzata. A distanza di quasi un anno ecco arrivare questo *Final Doom* che, stando alle

Titolo : Final Doom
Casa : GTi
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-2 (Link)
Genere : Sparatutto 3D

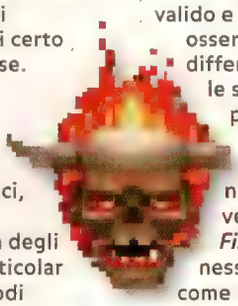



I LIVELLI DI **FINAL DOOM** *SONO CAMBIATI, MA LA CARA VECCHIA MOTOSEGA (FOTO A DESTRA E SINISTRA) PER AFFETTARE I NEMICI PIÙ VICINI È RIMASTA SEMPRE QUELLA DI UNA VOLTA... SIGNORA, È VENUTO UN CHILO E MEZZO, CHE FACCIO, LASCIO?*

dichiarazioni della id, dovrebbe rappresentare il capitolo conclusivo dell'episodio inaugurato con *Doom*. Con un nome così importante, il gioco potrebbe indurre in tentazione più di una persona, ma diciamo subito che rispetto all'originale questa nuova ed ultima edizione offre ben poco...

Lezioni di Doom

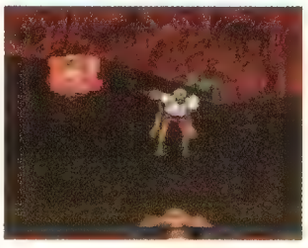
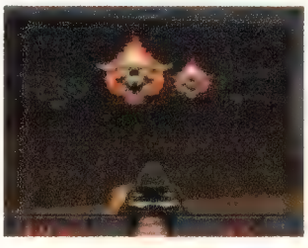
Iniziamo dalle qualità positive, rappresentate in questo caso da una serie di episodi e livelli completamente inediti. *Final Doom* offre la bellezza di tre episodi separati, con i *Master levels, TNT* e *Plutonia Experiment* che, grazie al numero di livelli e soprattutto alla loro vastità, impegneranno considerevolmente il giocatore. L'estensione degli stessi è sicuramente superiore rispetto a prima, e inoltre le mappe risultano più intricate e piene di passaggi nascosti, il che di certo non facilita le cose. Trovare l'uscita non è sempre semplice, non tanto per la presenza di nemici, quanto per la geometria stessa degli stage che, in particolar modo negli episodi Master Levels e Plutonia, dispongono di strutture ed edifici abbastanza complessi. Anche il numero di trappole e trabocchetti è ora cresciuto in maniera considerevole, tanto che in *Final Doom* l'elemento sorpresa non viene certo a mancare. Il fatto di etichettare questi elementi come "qualità positive" potrebbe in parte sembrare un controsenso, ma in effetti considerando che il prodotto si indirizza verso un pubblico di affezionati e giocatori esperti, l'elevato livello di difficoltà può essere considerato un fattore estremamente positivo. Oltre a questo, *Final Doom* può vantare altri miglioramenti rispetto al predecessore, come l'aspetto grafico sicuramente più curato. Il primo *Doom* su PS-X era un ottimo titolo ma, ad essere sinceri, graficamente meno particolareggiato della controparte PC. Ora queste lacune sono state in gran parte colmate ed il titolo è sicuramente più piacevole, visivamente parlando.



Ehm... Ehm?

Fino a questo punto insomma, *FD* può essere considerato un prodotto valido e riuscito, ma osservando le cose da un differente punto di vista, le somiglianze con il prequel sono troppe per passare inosservate. Oltre ai nuovi livelli e a una veste grafica abbellita, *Final Doom* non porta nessuna novità di rilievo, come inizialmente ci si potrebbe attendere. Personalmente speravo di trovare nuovi nemici e armi sempre più devastanti ma in pratica tutto sembra rimasto come prima: le creature che infestano i livelli sono sempre le stesse, mentre l'arsenale bellico è identico a quello di *Doom*, con l'aggiunta del super shootgun di *Doom II*. Questa scelta potrà anche piacere a tutti i fanatici del gioco originale, ma in fondo, pensandoci bene, quanti ne sentivano veramente il bisogno? *Doom* è stato sicuramente un gran gioco, ma paragonato alla concorrenza attuale finisce inevitabilmente col sentire il peso degli anni. La meccanica di gioco funziona ancora in maniera ottimale e, con l'aggiunta di alcune modifiche, vedi nuove creature ed armi, *Final Doom* avrebbe potuto meritare una valutazione ben più alta. Così com'è resta un solido e giocabilissimo titolo che comunque, a causa delle sue limitate innovazioni e dell'elevata difficoltà, mi sento di consigliare ai soli fan della saga.

MAX

Commento ***Final Doom*** **è un prodotto molto valido e divertente, ma una valutazione troppo positiva mi sembra fuori luogo. Il gioco è in pratica una specie di "data disk" (venduto però a prezzo pieno) del *Doom* originale, con tre nuovi episodi e una marea di livelli completamente inediti: a parte i livelli, non c'è assolutamente niente che giustifichi l'uscita di questo episodio finale. Certo, *Doom* è sempre *Doom*, ma gli anni passano per tutti... In ogni caso se blastare imps e cacodemoni è sempre stato il sogno della vostra vita, *Final Doom* potrebbe fare al caso vostro e ve ne raccomando l'acquisto. In caso contrario passate oltre...**

Pro...

- *Sempre divertentissimo da giocare*
- *Tre nuovi episodi*

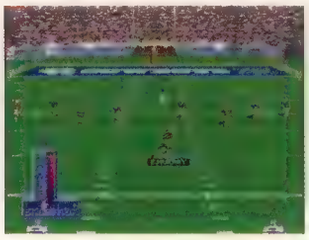
Contro...

- *Meccanica di gioco immutata*
- *Nemici identici ai precedenti episodi*

La pagella...

Grafica : **88**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **90**
Longevità : **90**
Originalità : **71**

83



MADDEN '97 *INCORPORA LA TECNOLOGIA VIRTUAL STADIUM, GIÀ VISTA IN* FIFA SOCCER.

Madden NFL '97

La saga di *John Madden Football* ha sempre riscosso innumerevoli consensi fra i numerosissimi fan di questo affascinante sport, sin da quando il primo "episodio" ha fatto la propria comparsa su Mega Drive nel lontano 1992. Al di là degli ovvi miglioramenti grafici e sonori, la meccanica di gioco è sempre rimasta immutata, a conferma del detto *"squadra che vince non si cambia"* e anche questa versione '97 per PlayStation non si discosta molto dal titolo originale.
Beh, tecnicamente parlando alla Electronic Arts si sono resi conto di avere fra le mani un 32-bit invece che un 16 e il risultato è che il tutto ha assunto ora un look molto più televisivo: dalla sequenza d'apertura alle numerose inquadrature durante la partita, dai commentatori che durante il campionato vi comunicano le loro impressioni fino alle animazioni dei giocatori, realizzate con l'ormai inflazionato motion capture. All'inizio del gioco avete tre scelte: potrete disputare una partita singola, i Playoff o un'intera stagione. L'ultima opzione è particolarmente interessante in quanto vi permette di controllare anche gli aspetti più manageriali del football americano. Dovrete quindi prestare attenzione a sostituire i giocatori infortunati, a operare sul mercato comprando e vendendo per rinforzare la squadra e, ovviamente, a vincere ogni partita settimana dopo settimana. L'esoscheletro del gioco è rimasto invariato: scegliete lo schema che preferite fra la pletora di menù disponibili e buttatevi nell'azione, controllando il giocatore "evidenziato". Le possibilità sono molteplici: tanto per fare un esempio, in attacco potete controllare un quarterback, chiamare una shotgun formation e poi, proprio mentre siete sulla linea di scrimmage, lanciare un audible e andare per una corsa. In difesa le opzioni di blitz disponibili non si contano, ma se volete qualcosa di veramente tosto vi consigliamo di controllare il cornerback che, proprio come nella realtà, è uno dei ruoli più scottanti dell'intera formazione.
La peculiarità dei precedenti *Madden* è rimasta, per fortuna, intatta: infatti, anche se è richiesto un minimo di conoscenza delle regole di questo sport, il semplicissimo sistema di controllo e l'impostazione quasi arcade permettono ore e ore di divertimento ai neofiti della disciplina, mentre il vasto numero di tattiche e statistiche (senza contare i 100 team disponibili, visto che ci sono anche i roster delle squadre che hanno vinto i passati *Superbowl*) terranno impegnati gli appassionati di Deion Sanders e soci quando su Tele +2 non ci sono match in programma. Un titolo più che buono, anche se con la versione '98 non ci dispiacerebbe vedere qualche innovazione (anche minima) nel sistema di gioco...

SIMON

Commento **Con una veste grafica ulteriormente migliorata e la solità giocabilità eccellente, *Madden NFL '97* conferma l'elevato livello qualitativo delle produzioni sportive "made in Electronic Arts". La miglior simulazione di football americano sinora disponibile per PlayStation, eoni oltre *NFL Gameday* della Sony. A quando *NHL '97*?**

Titolo : **MADDEN NFL '97**
Casa : **ELECTRONIC ARTS**
Versione : **AMERICANA**
N° Giocatori: **1 – 2**
Genere : **SPORTIVO**

PRO...
- Un piacere sia da guardare...
- ...che da giocare

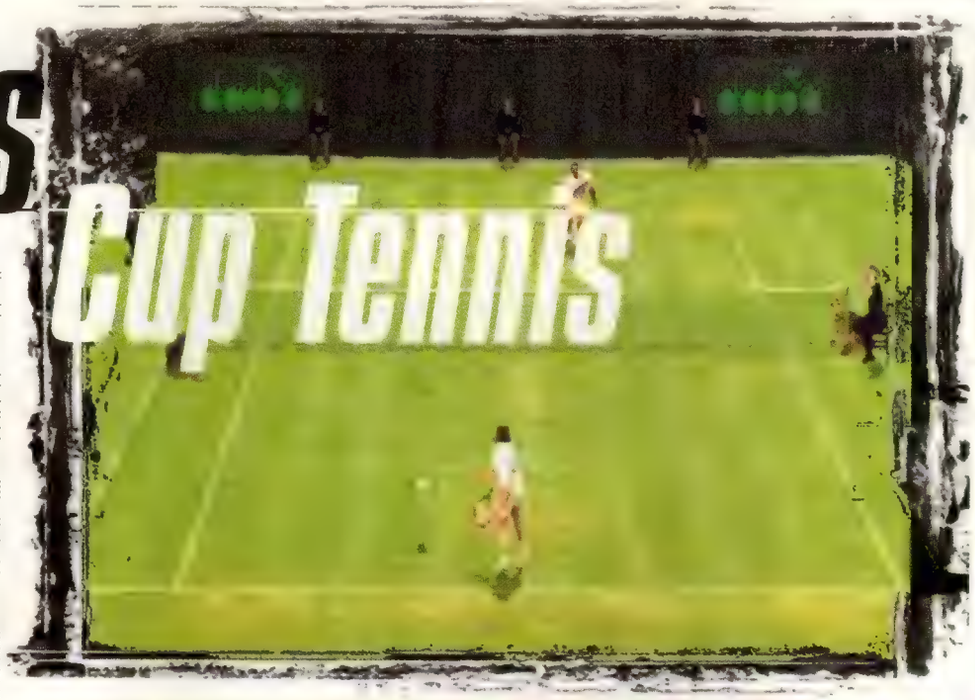
CONTRO...
- E' necessario un po' di background
- Poche innovazioni

LA PAGELLA...

Grafica : **87**
Sonoro : **84**
Giocabilità : **88**
Longevità : **87**
Originalità : **73**

86

Davis Cup Tennis



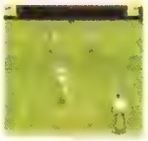
In Davis Cup Tennis potete scegliere se giocare su terra, erba e cemento oppure cimentarvi su campi indoor in parquet.

Cominciamo con le doverose nozioni storiche: le origini della Coppa Davis risalgono all'inizio del secolo quando un giocatore dell'epoca, un tale Dwight Filey Davis, mise in palio uno dei propri trofei per il torneo che stava organizzando. La prima edizione vide scontrarsi gli Stati Uniti e il Regno Unito, ma ora questo torneo può vantare 115 nazioni che affrontano eliminatorie su eliminatorie prima di arrivare alla fase finale, che vede ora la partecipazione di 16 rappresentative.

In questo titolo Telstar, intitolato guarda caso *Davis Cup Tennis* avrete la possibilità di controllare uno dei 48 giocatori facenti parte delle summenzionate 16 nazioni. Ogni tennista, ovviamente, ha caratteristiche differenti per quanto riguarda quattro parametri: velocità, forza, agilità e potenza di tiro. Le opzioni disponibili in *Davis Cup Tennis* sono innumerevoli: oltre al torneo che dà il nome al gioco, potrete lanciarvi in un World Tour che vi vedrà viaggiare in Svezia, USA e, udite udite, Italia, giocando sempre su superfici differenti, o in un'infinità di Campionati, MiniTornei e sfide simili che dovrebbero garantire al prodotto una certa longevità.

La realizzazione tecnica è quantomai... curiosa: infatti alla Telstar hanno optato per sprite ultradettagliati "alla 16-bit" invece che per il motion capture, pratica ormai di uso comune. Il risultato? Animazioni scattosissime (ma quanti frame hanno usato?) e UNA sola inquadratura.

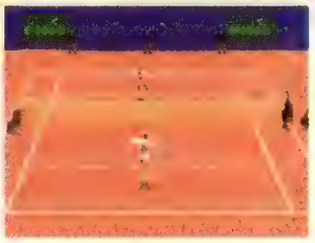
Su questo difetto si potrebbe facilmente sopravvedere se il gioco dimostrasse un certo spessore, cosa che purtroppo non accade affatto: *Davis Cup Tennis* è infatti costellato di numerosi difetti che ne minano irrimediabilmente la giocabilità. Lo smash, ad esempio, è praticamente inutilizzabile, visto che con



quest'inquadratura non si ha il minimo senso di profondità, tanto che, in caso di schiacciata, si finisce quasi sempre per mancare irrimediabilmente la palla. I giocatori controllati dal computer sono poi fra i più stupidi che ci sia mai capitato di affrontare: servite forte in un angolo, aspezzate la risposta e piazzate un dritto nell'angolo opposto dello schermo e potete star certi che il punto sarà vostro.

Certo, si può sempre optare per una partita a due giocatori umani (o meglio ancora a quattro, grazie al *Multi-Tap*), ma dubitiamo seriamente che qualcuno decida di restare vostro amico nel caso gli facciate giocare con questo titolo. Ma perché ci sono così pochi giochi di tennis divertenti sui 32-bit?

SIMON



Commento **Per essere un titolo con centinaia e centinaia di opzioni, è davvero sorprendente come *Davis Cup Tennis* possa essere così scarso sotto il profilo del gioco vero e proprio: con i suoi sprite ridicoli e la mancanza di inquadrature, il game Telstar riesce a fatica a competere con i suoi concorrenti a 16-bit. Per non parlare della giocabilità... I giocatori controllati dal computer hanno un quoziente intellettivo inferiore persino a quello di BioMassa e rispondono quasi sempre con tiri davvero patetici. Insomma, se ancora non lo avete capito, andate a procuravi *Sampras Extreme Tennis* piuttosto: non sarà il miglior titolo tennistico disponibile, ma almeno è giocabile...**

Titolo : Davis Cup Tennis
Casa : Telstar
Versione : Europea
N° Giocatori : 1 – 4
Genere : Sportivo

Pro...
- *Opzioni e tornei a go-go*
- *Possibilità di giocare in quattro*

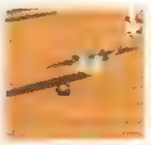
Contro...
- *Giocabilità pressoché inesistente*
- *Molteplici bug*

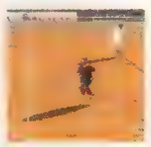
La Pagella...

Grafica : **69**
Sonoro : **55**
Giocabilità : **62**
Longevità : **43**
Originalità : **50**

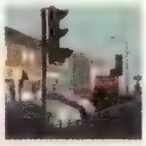
50

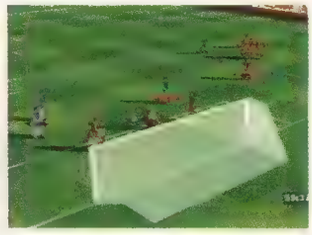
Onside





In attesa di *UEFA, FIFA '97* e *Adidas Power Soccer 2*, i calciofili di tutto il mondo hanno ben pochi motivi per stare allegri se i giochi che dovrebbero tenerli impegnati nel frattempo sono tutti come *Onside*. Il titolo della Telstar, a dire il vero, si presentava molto bene: i programmatori della Elite, invece di puntare sulla solita grafica in motion capture, il sonoro digitalizzato e amenità simili, hanno dotato il gioco di un'ampissima parte manageriale che farà la felicità di tutti coloro che rimpiangevano i tempi di *The Manager* su Amiga. Le decisioni che dovrete affrontare sono molteplici; compravendita dei giocatori, gestione del capitale, scelta delle tattiche di gioco, allenamenti (anche su un campo da calcetto!)... Insomma, c'è tutto quello che potrebbe fare la felicità di un amante delle statistiche e del calcio parlato, anche perché le squadre presenti sono 74 provenienti da Germania, Inghilterra, Francia e, ovviamente, Italia.
Purtroppo *Onside* ha due grossi problemi: il primo è che tutte le operazioni che compirete nella sezione manageriale avranno ben poco riscontro, per non dire nullo, nella successiva fase arcade: potrete anche avere una formazione con i migliori attaccanti d'Europa, dei mastini come difensori e un portiere paratutto, ma se non vi comporterete a dovere nella partita vera e propria tutti i vostri sforzi economici saranno stati inutili. Il brutto è che questa regola vale anche "all'inverso": se avete una formazione da Serie C2, ma avete carpito i segreti delle partite, potrete dare la biada a formazioni militanti nella Champions League!
Il secondo difetto, probabilmente il più grosso, è rappresentato proprio dalla sezione arcade, sezione che ricorda moltissimo *Striker*. Il pallone infatti è "incollato al piede" e in questo modo i dribbling sono abbastanza semplici da eseguire, ma, chissà per quale ragione, il tiro utilizza il solito metodo della barra energetica (più tenete premuto, più lunga sarà la rincorsa e più potente il tiro). In questo modo potete star certi che non riuscirete praticamente mai a caricare più di metà barra prima di essere falciati da un qualsiasi difensore! Ma ve lo vedete Weah che dopo un paio di dribbling si pianta al limite dell'area e carica il tito per tre o quattro secondi? Con i macellai che giocano in Italia farebbero in tempo a portargli via la gamba almeno quattordici volte!
Anche i passaggi sono praticamente inutili, visto che il 95% dei gol sono segnati in azione solitaria scartando metà della difesa avversaria.
E' davvero un peccato, perché *Onside* è alquanto piacevole da vedere:le inquadrature sono numerosissime e i giocatori, una volta tanto, si muovono per il campo in maniera fluida e convincente.
Purtroppo però, quando viene a mancare la giocabilità...





ANCHE IN ONSIDE SONO DISPONIBILI EONI ED EONI DI DIFFERENTI INQUADRATURE.

SIMON

Commento **Per essere un gioco con così tante premesse *Onside* è davvero una delusione. Certo, la parte manageriale non è affatto male, ma le successive fasi arcade risultano alquanto mediocri. Il sistema di controllo è assurdo e ben presto vi ritroverete a rimpiangere *Actua Soccer* e *Adidas*. Un titolo di cui potevamo benissimo fare a meno.**

Titolo : ONSIDE
Casa : TELSTAR
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1 – 4
Genere : SPORTIVO

Pro . . .

- *Sezione manageriale molto ampia*
- *Grafica discreta*

Contro . . .

- *Sistema di controllo pessimo*
- *Parte arcade alquanto deludente*

La Pagella . . .

Grafica : **70**
Sonoro : **69**
Giocabilità : **59**
Longevità : **62**
Originalità : **64**

65

SPORT CITY EXHIBITION

VIRTUAL SPORT CITY

FIERA DI MILANO 27 NOVEMBRE - 1 DICEMBRE 1996

SALONE DELLE ATTREZZATURE, DEGLI ACCESSORI, DELL'ABBIGLIAMENTO PER LO SPORT E IL TEMPO LIBERO

LO SPORT MULTIMEDIALE TRA LE CENTO DISCIPLINE SPORTIVE PRESENTI A SPORT CITY

VIRTUAL SPORT CITY: un'isola multimediale dove sfidare i grandi Campioni, provare nuovi giochi, tentare record prestigiosi.

E ancor più: l'occasione per lasciarsi guidare dalle nuove tecnologie all'apprendimento veloce di sport mai praticati prima, in un vero e proprio allenamento virtuale.

CHE COS'È SPORT CITY EXHIBITION?

È l'appuntamento con lo Sport ed il Tempo Libero che in Fiera Milano coinvolgerà Aziende e grande pubblico in una nuova formula fieristica.

È grande spettacolo sportivo interattivo.

E a SPORT CITY...

• Virtual Sport City • Salone dello Sci e degli Sport Invernali • SAMCO Salone delle Arti Marziali e della Cultura Orientale • Calcio • Nuoto • Atletica • Basket • Salone del Pattinaggio • Salone del Fitness Beauty & Wellness • Nutrition & Sport • Golf City • Salone del Camping, dell'Avventura e del Tempo Libero • Pesca • Salone del Tiro a Segno Sportivo • Speciale Area Ciclismo • Arco City • Subacquea • Tennis...

e molto altro ancora...

Segreteria Organizzativa: SECASO srl u.
Telefono 051/6646624 - Telefax 051/6646424
Internet: http://www.datasport.it/SPORTCITY

FIERA MILANO

MIAS ASSOSPORT Mercato Internazionale dell'Articolo Sportivo e del Campeggio

Con questa seconda puntata si conclude anche questa guida a *Resident Evil*. Un gioco veramente massiccio e che ha fatto venire l'esaurimento nervoso a più di un possessore del 32-bit targato Sony. E pensare che mi riecheggiano ancora nelle orecchie le voci di tutte quelle persone che mi domandavano al telefono come superare la stanza con i quadri o della tecnica per riuscire a superare il serpente e ancora...

Resident Evil
La Guida - Parte Seconda

BEVIMI!

L'altro armadietto si muoverà in modo da rivelare una porta. Entrate nella Stanza 58 e preparatevi ad incontrare la famigerata Plant 42. Anche qui, se direte di sì a Rebecca, la ragazza diverrà controllabile e potrete proseguire. In questo caso fate rotta verso la stanza con la dicitura **CHEM** (è indicata sulla mappa) e mixate il fluido V-Jolt. La formula è: 1 + 2 = 3, 3 + 4 = 7, 2 + 4 = 6, 6 + 7 = 13, 1 + 2 = 3, 3 + 13 = V-Jolt. A questo punto prendete l'intruglio e portatelo nella Stanza 54 ed usatelo sulle radici. Eliminerete così il malefico piantone al quale il nostro caro Chris potrà dare il colpo di grazia senza grossi problemi.

N.B. Nel caso in cui decidiate di non avvalervi dell'ausilio di Rebecca dovrete riuscire ad uccidere la pianta utilizzando le armi a vostra disposizione. Entrate quindi nella stanza e, qualunque cosa accada, cercate di rimanere sempre lungo le pareti. Muovetevi a destra e a sinistra in modo da evitare i getti di acido e fate attenzione alla traiettoria dei piccoli blob bianchi grazie ai quali potrete individuare la direzione del getto. Attendete quindi a far fuoco fino a quando non vi troverete in una posizione sicura e poi sparate un paio di colpi. Una volta centrata la pianta si afflosciera, ma fate attenzione: non è ancora finita! Per metterla definitivamente k.o. dovrete continuare a colpirla fino a quando tutti i suoi rami non saranno caduti a terra e, una volta fatto ciò, potrete recuperare la **chiave** che si trova nel camino.

Muovetevi poi verso la Stanza 59 dove incontrerete Wesker. Fate il pieno di munizioni e, dopo esservi sorbiti il suo sproloquio, tornate nella casa attraversando la Stanza 21 dove potrete fare conoscenza con un paio di hunter che incontrerete anche nella 17. Prendetevi cura del primo e poi entrate nella Stanza 60 usando la **Helmet Key**. Andate verso la scrivania e accendete la luce. Prendete i **proiettili della Magnum** e, nel caso non abbiate più spazio, lasciate pure stare il **Doom Book** che potrete anche recuperare in seguito.

STAGIONE DI CACCIA

Dirigetevi verso la Stanza 19, ma tenete sempre gli occhi aperti per eventuali hunter. Leggete gli appunti che si trovano dietro la scala e poi entrate nella Stanza 20. Prendete i **proiettili della Magnum** quindi tornate indietro nella stanza 17 e poi attraversate la 15. Alla fine del corridoi vi imbatterete in un altro hunter. Occupatevene come al solito e poi continuate la vostra passeggiata fino a giungere nella Stanza 14. Il corridoio successivo è presidiato da due bei ragnetti che possono essere evitati passandoci velocemente nel mezzo. Una volta sorpassati fate rotta verso la Stanza 1 dalla quale dovrete poi salire al piano superiore. Armatevi con la Beretta e poi entrate nella Stanza 6 dove dovrete eliminare l'ennesimo hunter. Fatto ciò correte nella direzione dalla quale lo avete visto arrivare in modo da evitare il suo fido compagno che si sta avvicinando dalla parte opposta. Entrate nella Stanza 7 dove troverete un altro hunter appostato proprio vicino alla porta. Nel caso abbiate abbastanza energia provate pure ad eliminarlo, altrimenti fategli una bella finta e poi correte lungo l'angolo in modo da raggiungere la Stanza 61 prima che un secondo pischello faccia la sua comparsa sullo schermo. Qui raccogliete gli **ordini** e i **proiettili** dal tavolo e, nel caso non abbiate più spazio, lasciate pure stare i **colpi della Magnum**. Premete il pulsante che si trova dopo la porta e poi date uno sguardo alla testa che si trova sopra il caminetto. Spostateci quindi davanti la scala e, con tutta calma, recuperate la **Gemma Rossa**, quindi uscite.

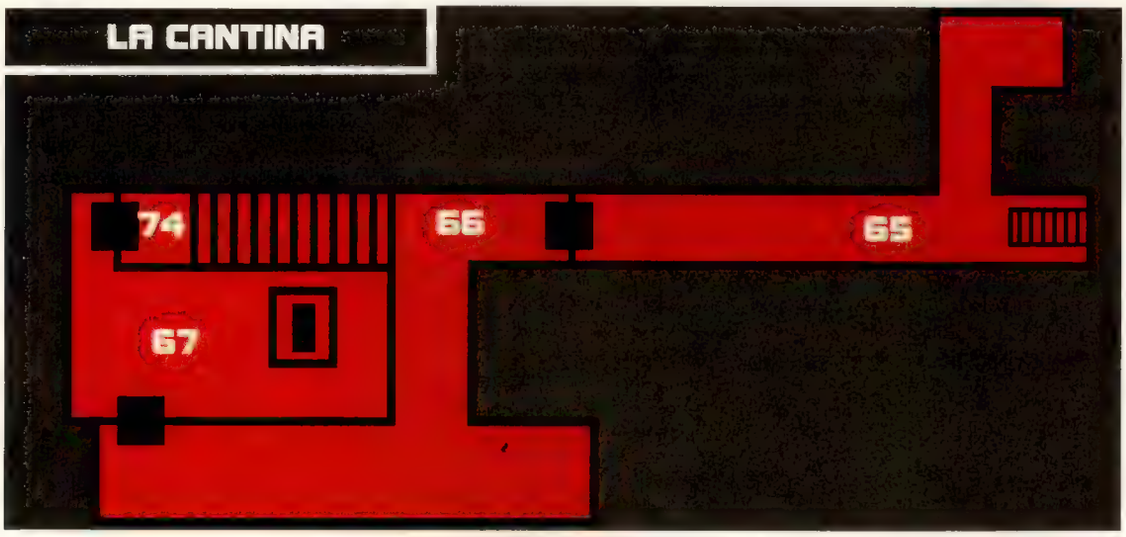
GAMBE RAGAZZI!

Nel caso in cui non abbiate ucciso l'hunter che si trova fuori dalla Stanza 7 dovrete riuscire ad allontanarvi molto rapidamente in modo da non essere colpiti. Per far ciò, non appena attraversate la porta, tenete premuti il Pad nella direzione ↗ e correte. Vi dirigerete così fuori dalla stanza e girerete in modo da arrivare proprio sulla sommità della scala. Non appena vi trovate abbastanza vicini premete il tasto delle azioni: scenderete così le scale senza subire alcun danno. Una volta nella Stanza 8 vedrete Rebecca che sta per essere attaccata da un hunter, il che non avverrà nel caso in cui abbiate accordato in precedenza alla pulzella il permesso di seguirvi. Comunque sia, eliminare il cacciatore non è un'impresa molto difficile, anche se dovrete consumare un discreto numero di proiettili. Una volta che lo avrete fatto secco darete alla ragazza alcuni ordini, dopo di che sarete liberi di entrate nella Stanza 9 dove potrete usare il **nastro di inchiostro**. Dirigetevi quindi nella Stanza 10. Qui vi troverete faccia a faccia con un hunter dannatamente resistente al quale se ne aggiungerà un altro che si trova nella hall che conduce alla Stanza 11. Eliminateli cercando di coglierli di sorpresa e poi entrate nella stanza dove potrete usare la **Gemma Rossa** nella stanza della tigre, in modo da recuperare la **Colt Python**. Ora sarete finalmente in grado di eliminare gli hunter con due, o al massimo tre, colpi! Nel caso siate un po' a corto di energia, dirigetevi nella Stanza 22 dove potrete usare la consueta sfilza di **erbe curative**.

UN SERPENTE PER AMICO

A questo punto armatevi di pazienza e dirigetevi verso la Store Room (Stanza 20). Una volta qui fate il pieno di colpi alla Colt e salite verso la Stanza 62. Dovreste così essere in grado di vedere un hunter che vi mostra le spalle. Avvicinatevi a lui senza fare rumore e schiantategli un paio di colpi nella schiena! Entrate poi nella Stanza 33 dove incontrerete due zombie. Nel caso abbiate ancora un paio di colpi di fucile fategli pure saltare le testoline, in caso contrario invece risparmiate i proiettili e dirigetevi direttamente vero la porta che conduce nella Stanza 63. Apritela con la

LA CANTINA



Helmet Key e quindi lasciate pure la chiave, diventata inutile. La Snake Room viene attivata toccando il piano che si trova nell'angolo della stanza. Inutile dire che per eliminare il malefico serpente avrete bisogno di parecchi colpi, così cercate di arrivare qui con molti proiettili e un buon livello di energia. Quasi sicuramente infatti il serpentone riuscirà a colpirvi almeno un paio di volte perciò premunitevi con un **F-Aid Spray** o una **miscela di erbe Rosse e Verdi** in modo da evitare di venire avvelenati. Qualunque cosa accada dovrete sempre mirare alla testa ruotando su voi stessi in modo da colpirlo. Usate la Colt fino a quando non l'avrete fatto secco e poi armatevi con il fucile e lasciatevi cadere all'interno del buco.

IN CANTINA!

Una volta caduti vi ritroverete all'interno della Stanza 64. Qui muovete la lapide e premete il pulsante in modo da far apparire una scala che vi consentirà di raggiungere la Stanza 65. La Colt vi permetterà di eliminare gli zombie con un unico colpo cosìutilizzatela per eliminare i 2 simpaticoni che si trovano in questa locazione il secondo dei quali, per la cronaca, fa la guardia a una serie di utilissimi **caricatori**. Una volta impossessati dei proiettili entrate nella Stanza 66. Camminate intorno all'angolo e passate attraverso gli zombie, ma evitate di attaccarli a meno che non siano loro a fare la prima mossa. Lasciate stare le **erbe** a meno che non siate proprio disperati e fate il vostro ingresso nella cucina (Stanza 67). Qui troverete una **Small Key** e uno zombie morente vicino all'ascensore. Tutto quello che dovrete fare non sarà altro che puntare la Colt alla tempia del poverino e premere il grilletto, fatto ciò potrete salire sull'ascensore felici per aver compiuto la vostra buona azione quotidiana. Raggiungerete la Stanza 68 all'interno della quale si trova un altro zombie. Nel caso siate quasi a secco di munizioni eliminate il malefico e poi entrate nella porta che si trova subito dietro di lui. Vi troverete così all'interno della Stanza 69 con due scatole contenenti dei **caricatori** e una **batteria**. Lasciate la **batteria** se non avete abbastanza spazio, ma ricordatevi che dovrete per forza tornare a riprenderla più tardi.

OMBRE

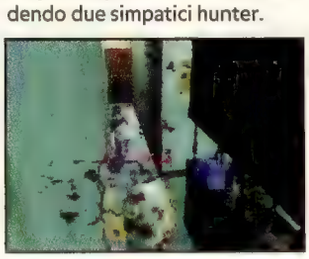
Ora uscite dalla Stana 69 e tornate indietro attraverso l'ascensore dove troverete uno zombie che sta nascosto nell'ingresso della Stanza 70. Qui potrete anche recuperare delle **erbe verdi** nascoste in una piccola fessura e che potrete utilizzare nel caso siate a corto di energia. Una volta pronti aprite la porta e preparatevi ad affrontare l'ennesimo morto vivente. Una volta eliminato questo dirigetevi verso la scrivania che si trova nell'angolo destro della stanza. Usate la **Small Key** e prendete i **colpi per la Magnum**. A fianco della prima libreria c'è uno zombie che si trova proprio sopra ad un **album**. Prendetelo e poi dirigetevi verso la Stanza 71. Continuate a camminare sempre dritto fino a quando non vi imbatterete in una statua, quindi spingetela quel tanto che basta per poterci girare attorno e poi, una volta passati, spostatela in modo da premere il pulsante rosso. Una volta fatto ciò spingete nuovamente la statua e lasciate stare il bottone: si illuminerà così una piccola zona di schermo nell'angolo che è il luogo dove dovrete collocare la statua. Entrate quindi nel piccolo ufficio che si trova in zona e prendete il **MO Disk** che si trova sul tavolo.

CAMERA CON VISTA

Tornate nella Stanza 70 e premete il piano della libreria che si trova davanti alla stanza 72 sulla mappa. Farete così apparire una porta che vi permetterà di accedere all'osservatorio segreto, dove potrete trovare un **nastro di inchiostro** e un bel **clip**. Fatto ciò guardate fuori dalla finestre e, nel caso non l'abbiate con voi, tornate indietro e prendete la **batteria**. Se siete a corto di energia e avete proiettili in abbondanza fate rotta verso la Stanza 73. Qui troverete un primo zombie che presidia la zona e un altro proprio dentro la stanza. Eliminateli entrambi e poi raccogliete le **erbe blu e verdi** che si trovano all'interno. Ci sono anche due altri zombie che si stanno nutrendo alla fine del passaggio e una porta che però non può essere aperta. Una volta fatto il pieno di energia tornate verso l'ascensore e tornate nella Stanza 67. Dirigetevi quindi verso la porta che conduce alla Stanza 74 dove verrete accolti da una piacevole sequenza animata oltre che dall'immancabile zombie che dovrete fare a pezzi come al solito. Una volta espletata anche questa formalità scendete ed entrate nella Stanza 75.

CASA MIA, CASA MIA...

Una volta qui girate attorno all'ascensore e aprite le doppie porte. Avrete così accesso ad una stanza piuttosto familiare (vi ritroverete infatti nella Sala N 3) nella quale vi stanno attendendo due simpatici hunter.



ZOMBIE IN AVVICINAMENTO? NIENTE PAURA! PRENDETE IL VOSTRA BAZOOKA ED ATOMIZZATEGLI LA FACCIA!

CHE MOSTRO!

Dopo il grande successo riscosso lo scorso mese, siamo felici di comunicarvi che abbiamo deciso di replicare il concorso *Mostro dell'Anno* portando al vostro cospetto una nuova serie di aberranti creature che non mancheranno di sconvolgere a dovere le vostre interiora. Buon divertimento ragazzi e... che vinca il peggiore!

NEPTUNE

Prima di attaccare questi esseri dovrete per forza riuscire a privarli della loro riserva d'acqua. Così loro flaccidi corpi rimarranno a secco e voi potrete eliminarli con un singolo colpo di Beretta proprio in mezzo alle branchie!

PLANT 42

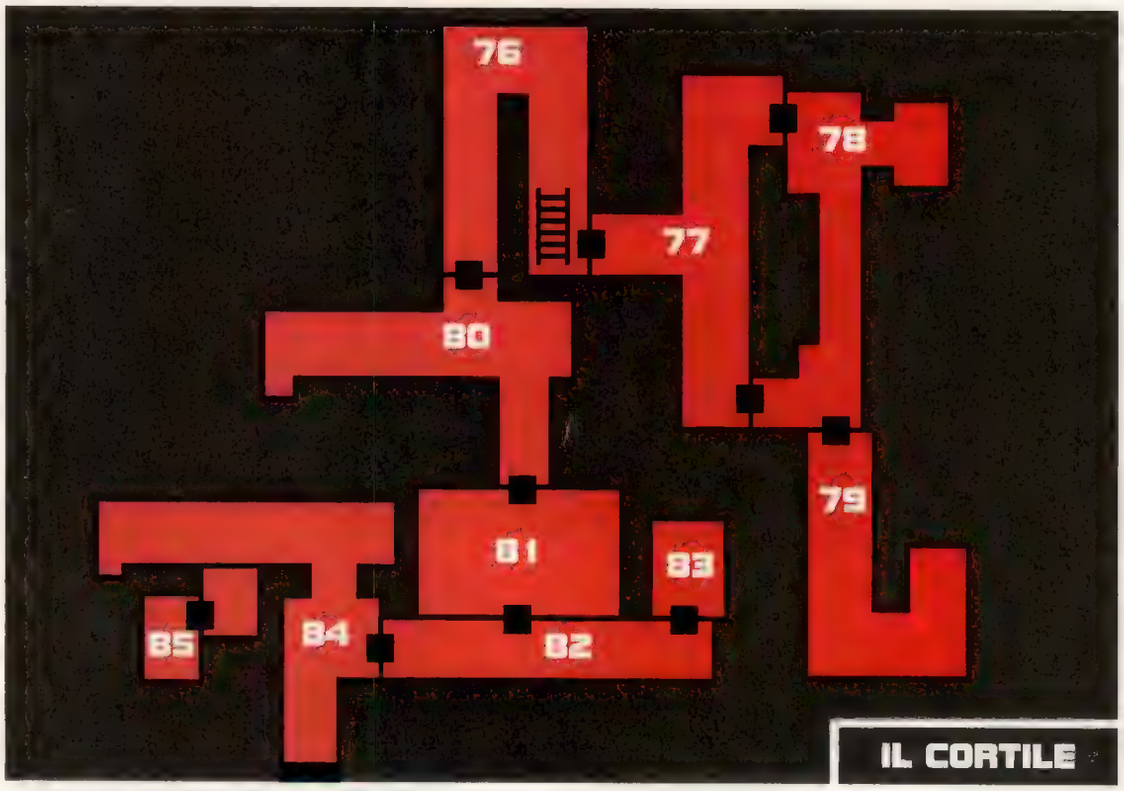
Giocando con Jill vi basterà utilizzare il veleno per mettere k.o. questo malefico piantone. Con Chris invece vi troverete costretti ad utilizzare le armi a vostra disposizione. La miglior tecnica di attacco è quella di cominciare a correre attorno alle pareti della stanza, sparando contro le radici della pianta ed evitando contemporaneamente le bolle di acido che cadono dal soffitto. Occhio però, non si tratta certo di una impresa facile...

HUNTER

Questi simpaticoni diventeranno sempre più numerosi man mano che proseguirete nella vostra avventura. Leggermente più piccoli degli zombie comuni, questi esseri risultano dotati di una notevole agilità e velocità, il che fa di loro dei bersagli piuttosto difficili da inquadrare. Con la Beretta avrete bisogno di almeno 9 colpi per metterli k.o., 6 con il fucile e solo 3 con la Colt. In ogni caso cercate di eliminarli nel più breve tempo possibile!

CHIMERA

La Chimera farà la propria comparsa nelle ultime stanze del gioco quindi, una volta giunti alle strette finali, cercate di prestare molta attenzione a eventuali ombre che si muovono sullo schermo.



IL CORTILE

Anche se non potrete vederli immediatamente è buona cosa prepararsi sollevando la Colt in modo da poter far fuoco non appena i due simpaticoni faranno la loro comparsa sullo schermo. Fatto ciò rinfoderate la vostra arma e fate rotta verso la Stanza 9. Qui date un occhio al vostro inventario e assicuratevi di avere il **Doom Book One**, lo **Square Crank**, la **batteria** e tutte le armi caricate a dovere. Tornate nella Stanza 21 (il passaggio esterno). Qui troverete un altro hunter che dovreste comunque riuscire ad evitare senza grossi problemi. Entrate quindi nella stanza 39 e poi nella 40 e passate sopra il sentiero d'acqua. Superate il serpente e fate scendere l'ascensore al cortile più basso. Qui usate la **batteria** sul secondo ascensore e quindi salite. Dirigetevi verso la piscina e usate la **Square Crank** sul pannello. Tornate indietro e mollate la **Crank** della quale ormai potrete fare benissimo a meno. Una volta fuori correte verso sinistra e quindi salite sull'ascensore che avete riparato con la batteria. Scendete nuovamente e poi seguite la scala che si trovava dietro la fontana tenendo a portata di mano una qualsiasi arma (adeguatamente carica) oltre ad un bel **nastro di inchiostro**.

CARNE ALLA GRIGLIA

Nella Stanza 76 c'è una macchina da scrivere subito dietro l'angolo per cui potrete salvare la vostra posizione in questa locazione: in caso contrario entrate nella 77. Qui troverete un **lanciafiamme** appeso alla parete. Si tratta di un'arma molto potente che però ha un limitato quantitativo di carburante per cui vi converrà utilizzarla con molta parsimonia. Detto ciò riprendete il viaggio ed entrate nella Stanza 78. Qui, nella piccola sezione che si trova nella parte alta della stanza, si trovano alcune **munizioni** e un utilissimo **F-Aid Spray**. Prendeteli e poi dirigetevi verso la 79. Una volta dentro girate l'angolo: troverete così Enrico che vi informerà di un complotto. Purtroppo il poverino non farà tempo a dirvi di chi si tratta per cui non potrete far altro che lasciare il suo corpicino in pasto agli zombie e, in caso abbiate almeno due slot liberi nel vostro inventario, raccogliere il **clip** che il ragazzo ha addosso. Tornate poi nella stanza 78 dove troverete due hunter. Prendete il **Crank** che si trova sul pavimento e fate rotta verso la stanza 77 dove dovrete eliminare altri due hunter. Rimettete quindi il **lancia fiamme** al suo posto per aprire la porta e quindi uscite dirigendovi verso la macchina da scrivere.

SEMPRE PIU' IN BASSO!

Usate il **Crank** sul pannello in modo da poter attraversare la porta, ma prima assicuratevi di avere ancora uno slot libero nel vostro inventario. Prendete il **lanciafiamme** nella Stanza 80 e correte in basso così da premere la roccia. Quindi tornate rapidamente indietro ed entrate nella porta in modo da evitare il masso. Tornate dove c'era l'enorme macigno e al suo posto troverete ad aspettarvi un bel hunter. Eliminatelo, raccogliete i **colpi della Magnum** e quindi fate rotta verso la Stanza 81 dove troverete un simpatico **ragno gigante**. Non appena lo vedrete cominciate a correrglì intorno sparandogli solo dopo che il malefico vi avrà tirato addosso il suo acido. Vi ci vorranno 3 o 4 colpi con la Colt per farlo fuori. Una volta che lo avrete eliminato uscite e poi rientrate in modo da prendervi cura anche dei piccoli ragnetti. A questo punto per aprire la porta avrete due possibilità: utilizzando il lancia fiamme (sempre che abbiate abbastanza combustibile) o con il coltello che si trova sul barile vicino alla ragnatela che copre l'uscita. Espletata anche questa formalità fate il vostro ingresso nella Stanza 82 e quindi nella 83 dove dovrete cimentarvi in uno scatto alla Carl Lewis per evitare i serpenti che si trovano qui dentro.

ARIA!

In questa Save Room potrete trovare un'**erba blu**, un **F-Aid Spray** e un nastro di inchiostro. Quindi, nel malaugurato caso in cui siate stati avvelenati usati l'**erba blu**, potrete sempre decidere di recuperare buona parte delle vostre forze avvalendovi dello Spray. Fatto ciò salvate e poi prendete il **Crank** e il **lanciafiamme**. Ritornate quindi nella Stanza 82 e sostituite il lanciafiamme per aprire la porta. Dirigetevi quindi nella Stanza 84 e muovetevi prima a destra e poi in basso nel passaggio. Usate il **Crank** tre volte sul panello in modo da spostare il buco sulla sinistra. Correte in basso e spingete un masso per poi buttarvi nel passaggio che avete appena aperto. Prendete quindi la **mappa** e il **MO Disk** dalla zona dove prima c'era il masso e entrate nella Stanza 85. Qui muovete la statua contro il muro in modo che sia in linea con la zona illuminata. Usate poi il **Crank** due volte sul pannello in modo da spingere via la scultura. Così facendo potrete girarci attorno e spingerla nella zona illuminata; la vostra ricompensa per tutto ciò sarà il **Doom Book Two**.

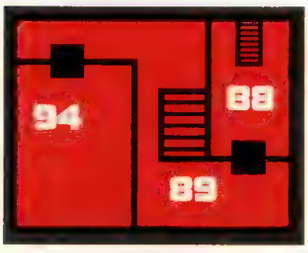
CHE VITA GRAMA!

Ritornate nella Stanza 83 e abbandonate il **Crank**. Prendete il **Doom Book One**, assicuratevi di aver liberi almeno tre slot e poi dirigetevi verso la Stanza 84. Spostatevi quindi a sinistra e usate l'ascensore per avere accesso alla stanza con la fontana (86). Selezionate dal vostro inventario entrambi i **Doom Book** e fateli girare in modo che le pagine siano di fronte a voi. Ora premete il tasto delle Azioni in modo da aprirli, quindi fate combaciare i vari medaglioni alle estremità appropriate della fontana: farete così comparire una serie di scale. Prendete le **erbe** che si trovano introno alla fontana e scendete; vi ritroverete così nella Stanza 87 (Lab B1). Una volta qui camminate intorno all'angolo e scendete le scale (per il momento ignorate la porta). Nella Stanza 88 troverete una cassa. Tenete la **pistola** e qualunque altra arma che abbia ancora delle munizioni e dirigetevi verso la 89. Qui troverete ad attendervi tre zombie che, nel caso siate a corto di *proiettili*, dovranno essere accuratamente evitati. In caso contrario estraete pure il vostro fucile o la Colt e fateli secchi con tre colpi in mezzo agli occhi. Infine recuperate il **MO Disk** che si trova sulla scrivania alla fine della stanza e quindi andate in basso.

PAROLE INCROCIATE

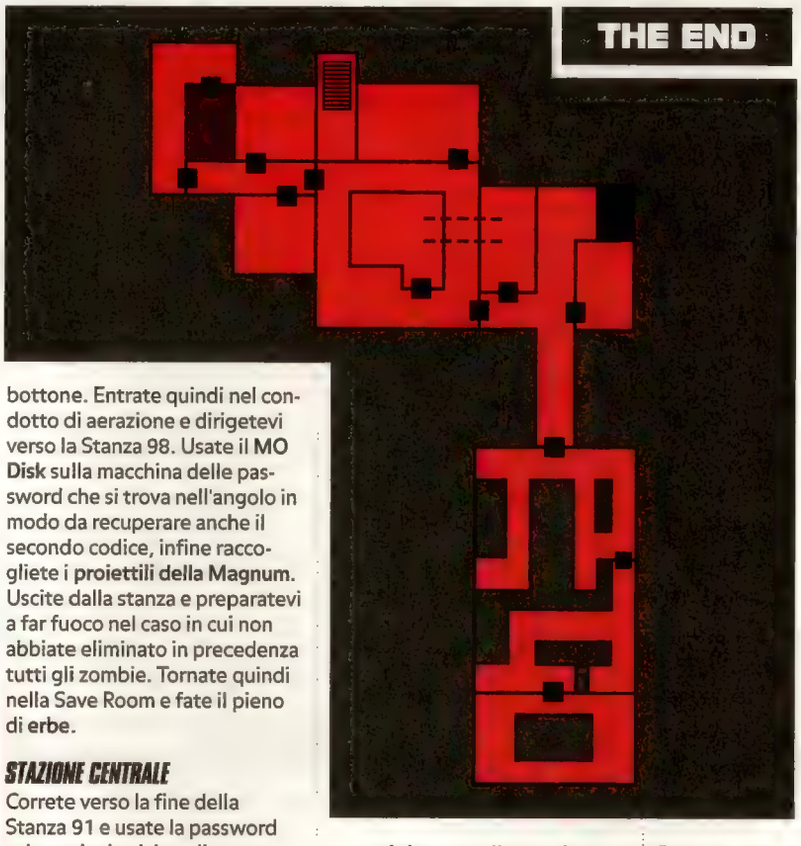
Una volta qui non cominciate ad ammazzare tutto ciò che compare sullo schermo. Invece, entrate nella stanza 91, che si trova in basso alle scale, e quindi passate nella 92. Premete il pulsante rosso in modo da accendere le luci e prendete la **lettera del ricercatore**. Leggetela e prendete nota del codice e delle password. Gettate poi un occhio al quadro.

Muovete quindi la libreria e premete il pulsante in modo da attivare le luci ultraviolette. Guardate nuovamente il quadro e usate i codici per decifrare la password che si trova sulla **lettera del ricercatore**. Fatto ciò raccogliete il **Clip** e l'**erba verde** che si trova nella scatola vicino al lavandino e uscite dalla stanza. Dirigetevi verso la Stanza 93, eliminando tutti gli zombie che vi si pareranno davanti e, una volta qui, accendete il computer. Inserite come vostro nome "John" e come password "Ada". Selezionate poi il piano B2. A questo punto vi sarà richiesto di inserire un altro codice. Digitate "Mole" e la porta in B2 si aprirà come per magia. Aprite anche la porta in B3 e spegnete tutto. Raccogliete le **diapositive** dal pavimento, uscite e quindi tornate indietro su per le scale.



QUESTA FACCIA NON MI E' NUOVA...

Ora risalite le scale e tornate nella Stanza 94. Usate le diapositive sul proiettore e sulle immagini del team di ricerca. Noterete così un volto molto familiare. Inoltre dovreste anche riuscire a entrare in possesso di un **Security System File**. Aprite il pannello sul muro di sinistra e colpite il pulsante in modo da far spostare il pannello a muro, quindi prendete la **Lab Key** e poi tornate nella Stanza 90. Correte verso la Stanza 95 facendo attenzione agli zombie che incontrerete lungo la strada. Una volta giunti a destinazione usate la **Lab Key** nella porta del laboratorio e poi abbandonatela. Non appena entrati vi ritroverete faccia a faccia con uno zombie e ce ne sarà anche uno dietro ogni angolo. Una volta eliminati andate ella Stanza 96 (si tratta di una Store Room). Qui potrete trovare un **nastro di inchiostro**, dei **colpi per la Magnum** e delle **erbe curative**. Salvate e quindi prendete con voi il **fucile**, la **Magnum** e un **MO Disk**. Dirigetevi poi verso la Stanza 97. Qui, per prima cosa, prendete i **caricatori** e le **erbe rosse**, poi posizionate le due scatole in modo che queste coprano le grate sul pavimento facendo attenzione a non passare sopra il pulsante. Così facendo sarete in grado di farle cadere oltre il bottone. Entrate quindi nel condotto di aerazione e dirigetevi verso la Stanza 98. Usate il **MO Disk** sulla macchina delle password che si trova nell'angolo in modo da recuperare anche il secondo codice, infine raccogliete i **proiettili della Magnum**. Uscite dalla stanza e preparatevi a far fuoco nel caso in cui non abbiate eliminato in precedenza tutti gli zombie. Tornate quindi nella Save Room e fate il pieno di **erbe**.



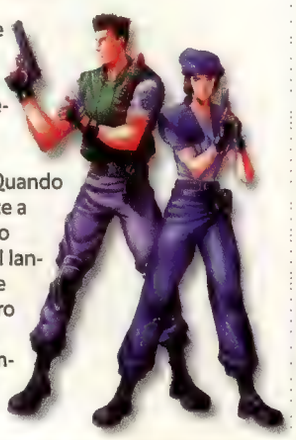
STAZIONE CENTRALE

Correte verso la fine della Stanza 91 e usate la password sul terminale vicino alla porta. Fatto ciò dirigetevi verso il lato opposto del livello e attivate il pannello elettrico prima di fare il vostro ingresso nella Stanza 91. Impossessatevi della terza password usando il terminale che si trova nell'angolo, facendo attenzione a eliminare gli hunter che si trovano in zona. Entrate poi nella Stanza 100 e dirigetevi verso il generatore principale. Attivate il terminale alla vostra sinistra e correte fuori facendo attenzione a non incappare in qualche hunter sfuggito in precedenza alle vostre "cure". Equipaggiatevi con il **MO Disk** e con un'arma adeguatamente carica e quindi fate il vostro ingresso nella Stanza 101. Qui troverete quattro zombie. Una volta che li avrete eliminate prendete il **fax** che si trova appeso al muro e poi usate il **MO Disk** su una delle Output Machine per impossessarvi anche della prima password. Uscite e tornate verso il terminale che si trova in fondo alla Stanza 91 e inserite il resto dei codici. Usate le due password finali per aprire tutte le porte finora chiuse e quindi entrate nella 102 dove troverete Jill chiuso in una bella cella. Tornate quindi nella Stanza 95 e girate intorno all'ascensore: rincontrerete cosç Rebecca. Fate quindi il pieno di **munizioni** e di **erbe** e salite sull'ascensore. Una volta su, vi troverete faccia a faccia con Wesker che vi rivelerà la sua vera identità ed il motivo per cui si trova nella casa (ovvero Tyrant). Uccidete Tyrant e poi andate verso il terminale del computer per aprire la porta. Una volta dentro prendete l'ascensore e scendete al piano inferiore.

THE END

Tornate verso la Stanza 102, liberate Jill e date un occhio ai vari hunter. Tornate ancora indietro e risalite: vi ritroverete così circondate da un nugolo di zombie affamati. Eliminateli tutti (se non avete abbastanza munizioni cercate di evitarli) e dirigetevi verso la Stanza 87 tenendo almeno un paio di slot liberi nel vostro inventario. Una volta qui entrate nella porta di emergenza che si trova subito a fianco a voi una volta salite le scale. Correte lungo il corridoio, prendete la **batteria** e utilizzatela per rimettere in funzione l'ascensore. Prendete quindi il **flare** dalla scatola vicino all'ascensore e usatelo in un punto qualsiasi dell'eliporto. Fatto ciò fermatevi edaspettate che Tyrant rifaccia il suo ingresso in campo. Quando ciò accade continuate a correre fino a quando Brad non vi getterà il lanciamissili, quindi fate fuoco contro il povero tarpano che, questa volta, non avrà la benché minima possibilità di scampo!

BRAVI, SIETE ARRIVATI ALLA FINE, MA SE PENSATE DI AVER ELIMINATO TUTTI GLI ZOMBIE DEL PIANETA... BEH, ANDATE A PAGINA 26 E RICREDETEVI!



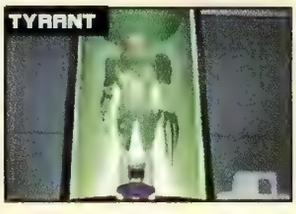
Una volta che l'avrete individuata sparate in alto in modo da farla cadere sul pavimento e poi, molto rapidamente, colpitela con un altro paio di revolverate così da eliminarla prima che riesca a ritornare sul soffitto. Nel malaugurato caso in cui la Chimera dovesse riuscire a tornare al suo posto correte per evitare le sue enormi chele prima che riescano ad afferrarvi!

YAWN: IL RITORNO

Non ci posso credere: il serpente è ritornato! E questa volta si tratta davvero di uno scontro all'ultimo morso. Prima di saltargli addosso assicuratevi di avere con voi almeno 12, 16 colpi della vostra Colt, poi dirigetevi verso la fine della stanza e quindi voltatevi verso di lui. A questo punto l'unica cosa che vi resterà da fare non sarà altro che scaricare contro il malefico esserino tutti i proiettili a vostra disposizione mirando sempre alla sua piccola e, quanto mai resistente, scatoletta cranica.

TYRANT

Il boss finale di *Resident* è davvero molto spettacolare: peccato he la sua resistenza non sia pari al suo aspetto! Per eliminarlo la prima volta caricate la vostra Colt e poi, una volta che vi troverete abbastanza lontani, giratevi verso di lui e sparategli un paio di colpi. Fatto ciò ricominciate a correre e quindi giratevi facendo fuoco una seconda volta. Vi ci vorranno circa 6 colpi, ma alla fine il malefico cadrà a terra (anche se non per molto!). Una volta giunti all'eliporto invece cominciate a correre ed aspettate che Brad vi tiri il lanciarazzi visto che è l'unica arma in grado di mettere definitivamente k.o. il Tyrant. La tecnica migliore è quella di mettersi a correre lungo il perimetro dell'eliporto per poi cambiare rapidamente direzione quando il malefico cerca di afferrarvi con le sue chele. Fatto ciò non vi resterà altro che allontanarvi, prendere la mira e fare fuoco! Dovreste così essere in grado di metterlo k.o. senza correre rischi.



Cogito Ergo Sony

PROGRAM, DEMO E ZZAPPING!

"Quando guardavo la televisione io, c'era un solo canale, un unico programma a cui si assisteva dall'inizio alla fine. Oggi si guardano dodici canali per volta, ritagliando una storia con un inizio, uno sviluppo e una fine poco logici. Le prossime generazioni avranno maggiore tolleranza per l'incoerenza"

(Carl Rhode)

Erano giornate spensierate di inizio estate, la scuola sembrava lontana anni luce. Noi della "provincia" si peregrinava compatti e coatti dal giornalaro *downtown* a fare provvista di videogames. Dopo la rituale escursione di gruppo alla mitica *GBC* di via Cantoni, finivamo tutti a sbirciare le novità ludiche sapientemente impilate sugli interminabili scaffali dell'edicola di Piazzale Baracca, ai tempi autentico supermarket del divertimento elettronico, o meglio, *hard-discount* di prim'ordine. Non sapevi mai cosa avresti trovato, ogni mese saltava fuori qualcosa di nuovo. L'eccitazione nell'aria era palpabile come il grasso sulla carta degli hamburger di *McDonald's*. I nostri sogni proibiti non erano il paginone centrale di **PlayBoy**, ma la mitica cassettina di **Special PlayGames**. Prima metà degli anni ottanta: i microcomputer Commodore e Sinclair dominavano le scene videoludiche e le copie piratate che le edicole spacciavano all'ingrosso costituivano quello che oggi definiremmo il "mercato ufficiale". La pirateria era praticamente istituzionale, pervasiva fino al punto da diventare categoria assoluta dello spirito. Allungavi ottomila lire e ti portavi a casa una decina di giochi. Eravamo tutti commodoriani e rompevano abbondantemente i coglioni, ma almeno il divertimento aveva un prezzo *mainstream*. Se poi avevi un amico spectrumiano, potevi dividere le spese e litigare una buona mezz'ora sul bus per riuscire a portarti a casa per primo la *compilation*. Meglio ancora, potevi comprarne due al prezzo di una, e passare la mezz'ora sul torpedone fantasticando sulle immagini dei giochini riportate sul fascicolo (**Special Program** aveva un'ottima impaginazione e un godurioso spazio di vendita dell'usato. Meglio di molte riviste videoludiche attuali). Le conversazioni sullo stato del divertimento elettronico che si svolgevano sui sedili posteriori facevano del bus una sala giochi itinerante. E intanto pregustavi ore di divertimento elettronico e smanettamenti solitari col bastoncino della gioia, al secolo *joystick*. L'attesa era sempre più intensa dell'esperienza videoludica stessa, il videogioco *parlato* era funzionale al videogioco *giocato*. Anche perché spesso il videogioco non superava la dimensione orale: la metà dei titoli non funzionavano, rei un po' l'azimuth del registratore perennemente sballato e un po' i subdoli *"amici della cassettina"*, che pur di infilare tutti i titoli previsti sull'infimo supporto magnetico, non esitavano a tagliarli con lo stesso ludico cinismo con cui le televisioni commerciali flagellano i film.

Finito il revival degli inutili anni Settanta, stiamo assistendo al ritorno della decade degli Ottanta. E' tornata in auge la pratica di allegare alle riviste un supporto - allora analogico, oggi digitale - veicolante una serie di videogiochi o almeno "parti" di videogiochi. Se ai tempi il vero allegato, l'extra, il *bonus*, per così dire, era il fascicolo, ora tale funzione è apparentemente svolta dalla *collection* di demo, esca con la quale le case editrici cercano di prendere all'amo il numero più elevato possibile di lettori. Niente di illegale, sia chiaro: tutti i diritti sono riservati, nessuno sogna di lamentarsi e quindi va tutto bene. Se non hai i dindi per accludere il CD ti puoi sempre inventare motivazioni patriotico/filosofico del tipo *"noi siamo duri e puri, viva la libertà, i lettori non lo vogliono e blablabla"*. Se poi la grana arriva... Beh, è noto che i ribelli sessantottini di ieri costituiscono l'integratissima classe dirigente di oggi.

A dire il vero, qualcuno che ha qualcosa da ridire c'è. Non gli editori, chiaramente che trovano nel CD allegato un modo efficace per liberare magazzini intasati, né tanto meno i lettori, che con poche migliaia di lire possono consumare la loro dose di videogiochi mensile. No, chi si lamenta sono le case che quei giochi li producono. Ebbene sì, *siore e siori*, ogni rosa ha la sua spina da infilare nell'apposita presa di corrente. Anche se questa sembra tanto una presa per i fondelli...In Inghilterra, paese avanti almeno un lustro rispetto all'Italia-meridione d'Europa, è in corso un dibattito molto accesso sui danni prodotti dall'offerta abnorme di demo che mensilmente affollano le edicole... Qualche casa di produzione si è finalmente accorta che regalare esperienze videoludiche parziali non aiuta affatto le vendite del prodotto "completo", ma paradossalmente, rende l'acquisto del tutto superfluo. Ma va? Non so voi, ma quando decido di andare a vedere un film al cinema, l'ultima cosa che faccio è guardare il *trailer*. Al contrario, lo "spezzone" risulta determinante solo in casi di profonda quanto rara incertezza e in genere mi induce a investire la grana per qualcosa di meglio. Allo stesso modo, se non sarà certo il demo ***Command & Conquer: Red Alert*** allegato al *PC Format* di turno a convincermi a scucire il centone per il prodotto "intero", mi è bastato intravedere qualche minuto del lodato ***Afterlife*** in versione "parziale" per evitare una spesa inutile.

Qui sta la svolta copernicana. Il demo, apparentemente gregario della rivista che recensisce i prodotti, di fatto rende inutile quest'ultima, la vampirizza e la cannibalizza. E' il mostro che si ribella allo scienziato pazzo. Perché dovrei fidarmi di un incompetente recensore quando posso verificare direttamente che il gioco fa schifo? Tanto vale tenere il CD e gettare la rivista.

Considerando che oggi, per incompetenza o convenienza occulta, la maggior parte delle testate premia con punteggi inauditi la fuffa elettronica che intasa i negozi, l'utente smaliziato rivolgerà l'arma-demo contro chi ha avuto l'accortezza di mettergliela in mano con la sicura disinserita, boicottando l'acquisto. Siamo tornati alla filosofia di **Special PlayGames**. Il fascicolo/rivista fa da supporto al gadget, ossia al gioco: è cambiata solo la formula, la pirateria è diventata "pulita". I padrini di allora sono i padroni dalle brache bianche di oggi. Ma non è tutto. La possibilità di accedere a un gran numero di prodotti videoludici su un unico CD, per quanto incompleti , di fatto altera la modalità della fruizione. Ora, se in ambito televisivo parliamo di logica dello *zapping*, in ambito videoludico si verifica il fenomeno dello *zzapping!*. Mentre il videogioco in sé può essere considerato un prodotto che pur offrendo modalità fruitive eterogenee mantiene una sua unità, la *collection* di demo frantuma l'integrità del prodotto restituendone frammenti irrelati al dato di partenza. Il risultato è che la stessa fruizione risulta alterata e incompleta. Un *blob* videoludico che restituisce un'immagine generale del gioco e nel contempo ne è la sua negazione. Il demo è il gioco e non lo è. Ne restituisce le sembianze e allo stesso modo le cammuffa, le altera, le falsifica. *Le prossime generazioni videoludiche avranno maggiore tolleranza per l'incoerenza...*

Non è solo la modalità del consumo a risultare profondamente stravolta, ma anche il tempo della fruizione stessa. Attraverso il demo si regalano ore di interazione (soprattutto con l'opzione del gioco collettivo nelle simulazioni sportive e nei picchiaduro) che chiaramente riducono quelle che il giocatore avrebbe speso con il prodotto "finito". Ora, dal momento che le ore "spendibili" davanti allo schermo con un pad in mano non sono infinite, si rischia - se non di compromettere - almeno di limitare il successo potenziale di un gioco che di ore di fruizione ne richiede parecchie.

Il videogiocatore fruisce di una parte che si pretende Tutto. Il demo è un gioco castrato. Un demo valido è un prodotto che pur non essendo un gioco completo deve averne o almeno emularne le caratteristiche. Ma così facendo, finisce per sostituirsi all'"originale". Il demo è l'ultracorpo che rimpiazza l'umano, è il simulacro baudrillardiano che sostituisce il reale, un prodotto liminare, un ibrido in cerca di identità. Il demo produce giocatori di demo. Ma i fruitori di demo sono anche videogiocatori?

MATTEO BITTANTI

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO/SCAMBIO per PlayStation i seguenti giochi: a L 60.000 *Descent* (USA), *Return Fire* (USA), *King's Field 2* (USA), *ThunderHawk 2* (Euro). A L 55.000 *FIFA '96* (Euro), *In the Hunt* (USA), *Loaded* (Euro). A L 50.000 *Lone Soldier* (Euro), *Krazy Ivan* (Euro), *Theme Park* (Euro) *DiscWorld* (Euro). A L 45.000 *TwinBee Deluxe Pack* (Jap), *Destruction Derby* (Euro) e *Jumpin' Flash* (Euro). Ho disponibili anche molti altri titoli.
Per informazioni telefonare allo 0173/979366 ore pasti e chiedere di **Marco**.

VENDO per PlayStation Pal i seguenti giochi: *Tekken, DiscWorld, WipEout, Destruction Derby, Alien Trilogy* a L 50.000 cadauno.
Per informazioni telefonare allo 081/5960863 ore pasti e chiedere di **Antonio**.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: *Tekken, Toshinden 2, Rayman, WarHawk, Theme Park, Kileak the Blood, Lone Soldier, Striker '96, FIFA '96, Goal Storm, MK3, Loaded, WWF, Doom, Defcon 5, Rapid Reload, Ridge Racer Revolution, Twisted Metal*.
Per informazioni telefonare allo 0187/437015 ore pasti e chiedere di **Alex** e **Lorenza**.

VENDO per PlayStation il CD *Magic Carpet*, completo di libretto e confezione come nuove a L 90.000. Sono anche disposto a scambiarlo con i seguenti giochi (con rispettiva scatola e libretto) in versione Pal: *Rapide Reload, Descent, Resident Evil, Ridge Racer Revolution, Total NBA, Worms, Krazy Ivan* e altri.
Per informazioni telefonare allo 02/9440879 ore pasti e chiedere di **Andrea**.

VENDO/SCAMBIO per PlayStation giochi in versione Pal. Per informazioni telefonare allo 0425/422100 dopo le 20 e chiedere di **Enrico**.

VENDO/SCAMBIO per PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: *Space Hulk, Fade to Black, ChessMaster 3D*.
Per informazioni telefonare allo 0360/946511 ore pasti e chiedere di **Marco**.

VENDO moltissimi titoli per PlayStation, SNes e NeoGeo CD. Vendo inoltre MegaDrive 2 + 2 joypad + adattatore universale a L 100.000. Cerco anche i seguenti titoli: *Wild Guns, Yoshi's Island, Donkey Kong Country 2* (SNes), *Pulstar, Gowkaizer, Fatal Fury Real Bout* (NeoGeo CD). Sono disposto anche ad eventuali scambi (solo in zona Venezia)
Per informazioni telefonare allo 041/445126 ore pasti e chiedere di **Leonardo**.

VENDO i seguenti titoli per PlayStation: *Actua Soccer* L 60.000, *NBA in the Zone* L 60.000, *Krazy Ivan* L 70.000, *Warriors of Fate* (Jap) L 75.000, *Zero Divide* L 70.000, *NBA Jam T.E.* L 70.000, *Goal Storm* L 60.000, *Wing Commander 3* L 80.000, *Magic Carpet* L 75.000, *True Pinball* L 75.000, *3D Lemmings* L 70.000, *Doom* L 80.000, *Jumpin' Flash* L 70.000.
Per informazioni telefonare allo 0583/709887 ore pasti e chiedere di **Toni Massimo**.

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Super Nes: *Capitan Commando* (Jap) L 75.000, *Capitan America* (Usa) L 45.000, *Royal Rumble* (Euro) L 55.000, *Super Street Fighter 2* (Euro) L 80.000, *Street Fighter 2* (Euro) L 35.000, *Mortal Kombat 3* (Euro) L 80.000, adattatore universale Jap - Usa L 20.000.
Per informazioni telefonare allo 0784/288623 ore pasti e chiedere di **Giovanni**.

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation. Vendo inoltre console Neo-Geo + 11 cartucce + 2 joystick e 2 memory card all'incredibile prezzo di L 600.000 spese di spedizione comprese.
Per informazioni telefonare allo 0375/830226 e chiedere di **Giuliano**.

VENDO console NeoGeo CD (versione a caricamento frontale) con un joystick, un joypad, 20 CD (tra cui diverse novità come *Samurai Shodown 3, Gowkaizer, Pulstar* ecc.) a prezzo da concordare. Oppure scambio con PlayStation o Saturn (possibilmente in versione giapponese e con almeno 5 giochi). Cerco inoltre giochi per NeoGeo CD e Super Nintendo a prezzi ragionevoli. Vendo inoltre Game Boy giallo con borsetta e 5 cartucce a L 150.000 solo in blocco. Cerco anche PC-Engine con discreta libreria software (almeno 5 titoli). Tutto il materiale è in condizioni eccellenti. Voglio e offro massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0766/898474 dopo le 18 e chiedere di **Diego**.

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation Europea. Garantisco e pretendo massima serietà. Astenersi perditempo e pirati.
Per informazioni telefonare allo 0368/3392449 ore pasti e chiedere di **Giancarlo**.

VENDO i seguenti CD (in versione Pal) per PlayStation a L 65.000 l'uno: *FIFA Soccer '96* e *Ridge Racer*. Sono disponibile anche ad un eventuale scambio con altri titoli.
Per informazioni telefonare allo 0835/386190 ore pasti e chiedere di **Danilo**.

VENDO a L 50.000 cad. i seguenti giochi per PlayStation (Pal): *Ridge Racer, Destruction Derby, Air Combat, Doom, Loaded* e *Twisted Metal*. Cerco inoltre *Tekken 1* a buon prezzo o in cambio di 3 dei titoli sopra citati.
Per informazioni telefonare allo 0789/54021 dopo le 17 e chiedere di **Ranieri** o **Annamaria**.

VENDO Super Nintendo americano con 3 joypad, converter per giochi europei e giapponesi, Super Scope, Super Game Boy e 15 giochi (tra cui *Killer Istinct, Sailor Moon, Parodius, The Lion King, MicroMachines, Tiny Toons, Super Mario World, Street Fighter 2 Turbo* e molti altri) al modico prezzo di L 610.000 trattabili. A chi acquista in omaggio i giochi *Spy Vs Spy* e *Pacman* da giocare sul Super Game Boy oppure scambio tutto con un Ultra 64 con joypad e uno o due giochi. Il tutto è in ottimo stato e garantisco massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 080/8839137 ore pasti.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *Discworld* (Pal), *Ridge Racer* (Pal), *Mortal Kombat 3* (Pal), *Fifa Soccer '96* (Pal), *Prime Goal Ex* (Jap), *Toshinden* (Pal), *Loaded* (Pal). Vendo inoltre Super Nintendo Pal + adattatore universale + molti giochi (tra cui *Yoshi's Island, Chrono Trigger, Killer Istinct* e molti altri) a prezzo da concordare.
Per informazioni telefonare allo 085/959664 ore serali e chiedere di **Roberto**.
Annuncio valido per la sola zona di Pescara e dintorni.

VENDO SNes Euro + presa Scart + joypad 6 tasti autofire + adattatore Jap/Usa + 3 Giochi (2 Jap + *Puzzle Bobble*) a L 300.000.
Per informazioni telefonare allo 030/942845 ore pasti e chiedere di **Paolo**.

CERCO Sony PlayStation possibilmente universale con o senza giochi, cerco inoltre *Rayman, Loaded, MK3, Doom, WipEout, Raiden*.
Per informazioni telefonare allo 0541/600150 ore pasti e chiedere di **Luca**.

CERCO i seguenti giochi per SNes: *MegaMan X 1* e *2, Aladdin, Il Re Leone, Mickey Mania, Ganbare Goemon 1 - 2 - 3, Yoshi's Island, Donkey Kong Country, NBA Jam T.E., Perfect Eleven, Jimmi Connors Tennis, MK 2, Fatal Fury Special, Ken 6* e *7, Killer Istinct, Dragon, Front Mission, Final Fantasy 3, Chrono Trigger, Illusion of Gaia, Earth Bound, Secret of Mana, Bust a Move* e altri.
Compro inoltre giochi per Sony PlayStation: *WipEout, Air Combat, War Hawk, Rayman, Toshinden, Ridge Racer* e altri. Vendo infine *Super Console* dall'1 al 20 in blocchi di almeno 4 riviste.
Per informazioni telefonare allo 0187/420843 ore pasti e chiedere di **Francesca**.

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ. IN PRATICA CE NE LAVIAMO LE MANI...

MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES

PLAYSTATION PAL	
CAPER	99.000
SIM CITY 2000	110.000
NAMCO SOCCER	99.000
MUSEUM PIECE 2	99.000
WILLIAMS ARCADE	99.000
VIRTUA GOLF	99.000
TOP GUN	99.000
CHRONICLES OF SWORLD	99.000
A QUANAUTS HOLIDAYS	99.000
TIME COMMANDO	110.000
BLAZING DRAGONS	99.000
BUBBLE BOBBLE	79.000
SAMPRAS TENNIS	99.000
RETURN FIRE	99.000
MADDEN '97	99.000
DAVIS CUP TENNIS	99.000
SOVIET STRIKE	110.000
DIE HARD TRILOGY	99.000
ACTUA GOLF	99.000

NEO GEO CD	
KING OF FIGHTER '96	135.000
NINJA MASTER	135.000
METAL SLUG	135.000
ART OF FIGHTING 3	135.000
FATAL FURY SPECIAL	39.000
AERO FIGHTER 2	39.000
PULSTAR	79.000
GALAXY FIGHT	79.000
KABUKI KLASH	79.000
SAMURAI SHOWDOWN 2	39.000
TOP HUNTER	39.000
DOUBLE DRAGON	79.000
FOOTBALL FRENZY	39.000
ART OF FIGHTING 2	39.000
KING OF FIGHTER '94	39.000
AERO FIGHTER 2	
NAM 75	
TRASH RALLY	
WORLD HERO 2 JET	
KARNOV REVENGE	

MANGA	
SAILOR MOON	32.000
RECORD OF LODOSS WAR	35.000
RANMA	32.000
DRAGON BALL	40.000
CAVALIERI DELLO ZODIACO	40.000
STREET FIGHTER 2	25.000
STREET FIGHER 2 (IL FILM)	32.000
FATAL FURY	40.000
SAMURAI SPIRIT	40.000
CITY HUNTER	40.000
PATLABOR	15.000
AKIRA	30.000
ART OF FIGHTING	35.000
LUPIN III	30.000
3 X 3 OCCHI	32.000
AREA 88	
KENSHIRO	
OH MIA DEA	
VAMPIRE HUNTER	
GUYVER	

SATURN PAL	
MADDEN '97	110.000
TUNNEL B1	110.000
WORL WIDE SOCCER	99.000
DIE HARD TRILOGY	110.000
SYNDICATE WARS	110.000
TOMB RAIDER	110.000
BLAZING DRAGON	
FIFA SOCCE ,97	110.000
SCORCHER	99.000
CRUSADER	110.000
IRON MAN	99.000
OLYMPIC GAMES	110.000
NBA LIVE '97	
THREE DIRTY DWARVE	99.000
DEADLY SKIES	115.000
SEA BASS FISHING	110.000
SPACE HULK	110.000
NIGHTST JOY PAD	140.000
EXHUMED	110.000
ATHLETE KINGS	110.000

N 64 - JAP
STAR WARS
SUPER MARIO KART
GOLDEN EYE 007
BLAST COOPS
BODY HARVEST
SAT- JAP
THUNDER FORCE GOLD 2
SEXY PARODIUS
MASTER OF MONSTER
TRY RUSH
PSYCHIC KILLER
DAYTONA USA C.E.
PSX - JAP
MACROSS VFX
NAMCO 4
WILD ARMS
ARC THE LAD 2
DRACULA
MEGA MAN 8
WINNING ELEVEN '97

GADGET DI IMPORTAZIONE GAPPONESE

FIGURINE		V H S	CD MUSICALI
CAPTAIN T SUBASA	ULTRAMAN	DRAGON BALL Z	CITY HUNTER
SAILOR MOON	FINAL FANTASY	GUNDAM	SAILOR MOON
DRAGON BALL Z	VIRTUA FIGHTER	RANMA	DRAGON BALL
GUNDAM	ROCKMAN	CD 29.000	RANMA
YU YU HAKUSHO	MARIO		MUSIC GAME

POSTER - WALL SCROLL - FIGURE - CARTE DA GIOCO - ADESIVI - SPILLE

JUMPING FLASH 2
DARK STALKER
CRASH BANDICOT
DESTRUCTION DERBY 2

PlayStation

WIPE OUT 2097
BROKEN SWORD
PENNY RACER
MOTOR TOON GP 2

99.000

P.U. - IVA COMPRESA

PSX PAL

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

I prezzi possono variare senza preavviso

VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER

PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Roma Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

ASTROCOMPUTER

SEGA SATURN

SATURN PAL

ATHLETE KING	99.000
BUST A MOVE 2	99.000
CASPER	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCWORLD	99.000
EXHUMED	99.000
GUN GRIFFON	99.000
IN THE HUNT	99.000
LOADED	99.000
MAGIC CARPET	89.000
NBA ACTION	99.000
NEED FOR SPEED	79.000
PRO PINBALL	99.000
RETURN FIRE	89.000
SHININ WISDOM	99.000
STREET FIGHTER ZERO	85.000
TOMB RAIDER	TELEF.
ULTIMATE M. KOMBAT	99.000
VIRTUAL ON	TELEF.

SATURN JAPAN

ALIEN TRILOGY	119.000
BAKU BAKU ANIMAL	99.000
BOXE	109.000
CHASE H.Q.	109.000
DEATH CRIMSON	119.000
FATAL FURY 3	119.000
J SWAT	119.000
NIGHTRUTH	110.000
NIGHTS	110.000
OLIMPIC SOCCER	119.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	109.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	115.000
WORLD HEROES PERFECT	119.000

ACCESSORI

ADATTATORE	69.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	139.000
MEMORY CARD	65.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VIRTUA GUN+V. COP	129.000

CENTRA L'OFFERTA!

DAYTONA	69.000
DARK LEGEND	79.000
DARK SAVIOUR	99.000
DECATHLETE	95.000
DRAGON BALL Z LEGEND	95.000
FATAL FURY REAL BOUT	129.000
FIGHTING VIPERS	109.000
GUARDIAN HEROES	89.000
HANG ON GP	79.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	69.000
SEGA RALLY	69.000
S. FIGHTER ZERO 2	115.000
TETRIS PLUS	95.000
THE KING OF FIGHTER 95	99.000
VAMPIRE HUNTER	65.000
VICTORY GOAL 96	69.000
VIRTUA FIGHTER 2	60.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.000

SONY PLAYSTATION

PSX PAL

BLAM MACHINEHEAD	95.000
BUBBLE BOBBLE	95.000
BURNIN ROAD	99.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	95.000
DAVIS CUP TENNIS	95.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
FINAL DOOM	95.000
FORMULA 1	99.000
FADE TO BLACK	95.000
GALAXIAN 3	89.000
IMPACT RACING	99.000
MONSTER TRUK	99.000
ON SIDE SOCCER	99.000
PENNY RACER	99.000
PETE SAMPRAS TENNIS	99.000
RESIDENT EVIL	99.000
RETURN FIRE	95.000
SIM CITY 2000	99.000
SPACE HULK VOTBA	95.000
TEKKEN 2	99.000
TIME COMANDO	95.000
TOMB RAIDER	99.000
TUNNEL B1	99.000
VAMPIRE	99.000
VIPEOUT 2097	99.000
VIRTUAL GOLF	95.000
WILLIAMS ARCADE	79.000

PSX USA

ANDRETTI RACING	99.000
CYBER SPEED	79.000
CRASH BANDICOT	99.000
DIE HARD TRILOGY	99.000
F1	99.000
RESIDENT EVIL	99.000
SKELETON WARRIORS	125.000
SHELL SHOCK	110.000

PSX JAPAN

FATAL FURY REAL BOUT	139.000
GRAVE RACER	TELEF.
KEN SHIRO	145.000
MOTOCROSS X	TELEF.
NITOH TOSHINDEN	TELEF.
OVER DRIVIN	129.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
SAMURAI SHODOWN 3	139.000
SONIC WING SPECIAL	159.000
STEEL DOOM	149.000
STREET FIGHTER ZERO II	139.000
TOBAL	135.000
TOMB RAIDER	TELEF.
TOSHINDEN 2	130.000

ACCESSORI

ADATT. 4 GIOCATORI	TELEF.
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO LINK	TELEF.
CHIP/ADATT.	130.000
CLOSH PSX	TELEF.
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	65.000

CENTRA L'OFFERTA!

PSX JAPAN

OKUTO NO KEN	109.000
OVER THE BLOOD	139.000
SAMURAI SPIRIT 3	109.000

NINTENDO ULTRA 64

GOLDEN EYE	TELEF.
GUERRE STELLARI	TELEF.
MARIO KART	TELEF.
KILLER INSTINCT	TELEF.
KIRBY AIR ADVENTURE	TELEF.
TUROCK	TELEF.
ULTRA DOOM	TELEF.
WAVE RACER	TELEF.

SUPER OFFERTA
ULTRA 64 - JAP
+
SUPER MARIO WORLD
L. 799.000

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI TENNIS	59.000	FATAL FURY SPECIAL	89.000	MAXIMUM CARNAGE	79.000
BATMAN FOREVER	89.000	ILLUSION OF GAIA	69.000	MEGA MAN X-2	89.000
COOL SPOT	59.000	INDIANA JONES	79.000	SAMURAI SHODOWN	89.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000	JUDGE DREED	79.000	SIM CITY	69.000
EMPIRE STRIKES BACK	79.000	JUNGLE BOOK	79.000	SUPER GAMEBOY	89.000
F-ZERO	59.000	KILLER INSTINCT	75.000	S. MARIO RPG	129.00
F-1 ROC 2	69.000	M. ANDRETTI INDY CAR	79.000	WOLVERINE	89.000
FATAL FURY 2	59.000	MARIO KART	79.000	WORLD HEROES 2	69.000

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	35.000	NBA JAM T.E.	39.000	WIMBLEDON TENNIS	35.000
ALIEN 3	35.000	NHL	39.000	X-MAN	39.000
AYRTON SENNA GP	39.000	POPILS	29.000		
CHOPLIFTER III	39.000	RISTAR	39.000		
DEVILISH	29.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000		
GP RAIDER	39.000	SONIC CHAOS	39.000		
JOHN MADDEN	39.000	SPEED TRAP	39.000		

ACCESSORI

ADATTATORE AUTO	TELEF.
BATTERY PACK	TELEF.

TITOLI GAME BOY, NEO GEO CD E 3DO DA L. 29.000

MEGA DRIVE

BATMAN E ROBIN	79.000	P. SAMPRAS 96	TELEF.	SCOOBY DOO MYSTERY	79.000
DISNEY COLLECTION	69.000	PINOCCHIO	95.000	SONIC KNUKLE	TELEF.
EXO SQUAD	109.000	PGA TOUR GOLF 96	49.000	SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
FIFA '96	79.000	POWER RANGERS	99.000	STAR TREEK DEEP SPACE 9	89.000
GARDFIEL	49.000	REVOLUTION X	49.000	THE OZE	69.000
MICRO MACHINE 96	79.000	RANGER X	69.000	TOP GEAR 2	69.000
NBA JAM T.E.	98.000	REAL MONSTER	69.000	VIRTUA RACING	85.000
NHL 97	95.000	ROAD RASH II	45.000		

SONY PLAYSTATION+CD DEMO
L. 419.000
PLAYSTATION UNIVERSALE (EURO/USA/JAP)
L. 549.000

SUPER NINTENDO (PAL)
TELEFONARE

SATURN EURO/USA+CD DEMO
L. 449.000
SATURN JAP+V. FIGHTER REMIX
L. 489.000

ECCEZIONALE NOVITÀ
GAME BOY POCKET
VARI COLORI
L. 129.000

GAME BOY (COL.)
L. 99.000
MEGA DRIVE II
L. 169.000

SEGA NOMAD
L. 349.000
GAME GEAR + 4 GIOCHI
L. 199.000

SATURN ENFORCER
L. 49.000
PSX SCART CABLE
CAVO PSX SCART RGB
L. 35.000

HORIPAD SS
PER SATURN
L. 39.000

ADATTATORE SATURN
L. 45.000
DISPONIBILI ADATTATORI
PER SONY PSX
TELEFONARE

VOLANTE
PER
SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO
+ PEDALIERA
PER SONY PSX
L. 145.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO **(06) 78.61.74** FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

PROPOSTE GRAFICHE - ROMA

< DaGLi SpeCIAliStI!

PIU' POTENZA!

NEW

FINAMENTE PUOI MEMORIZZARE I SALVATAGGI DIRETTAMENTE SU FLOPPY DISK

MEMORY DISK DRIVE

15 SALVATAGGI PER OGNI FLOPPY DISK

- SI CONNETTE DIRETTAMENTE NELLO SLOT DELLA MEMORY CARD
- UTILIZZA GLI ECONOMICI FLOPPY DISK A DOPPIA DENSITA'
- CONSENTE FINO A 15 SALVATAGGI PER DISCHETTO
- DESIGN IN PERFETTA SINTONIA CON QUELLO DELLA TUA PLAYSTATION
- CONTIENE UN DISCHETTO CON OLTRE 100 TRUCCHI

PREZZO ECONOMICO SALVATAGGI INFINITI !!!

MECCANICA SONY GARANTITA 1 ANNO

L. 159.000

NEW

ADATTATORE UNIVERSALE SATURN

- FINALMENTE PUOI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI CHE VUOI SUL TUO SATURN
- E' SEMPLICE DA USARE, BASTA INSERIRLO NELLO SLOT CARTUCCE E GIOCARE
- FUNZIONA CON TUTTI I GIOCHI CHE CONSENTONO I SALVATAGGI
- CIRCUITISTICA ELETTRONICA DI ALTA QUALITA'

L. 59.000

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE SATURN

- POSSIEDE TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL MODELLO SONY CON IN PIU':
- MEMORY CARD INCORPORATA (CONSENTE DI SALVARE TUTTI I GIOCHI CHE LO PREVEDONO)
- ADATTATORE UNIVERSALE INCORPORATO

L. 99.000

NEW

MEMORY CARD 120 SLOT PS-X

- 8 VOLTE PIU' CAPIENTE DELLE NORMALI MEMORY CARD
- TOTALMENTE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI CHE PREVEDONO L' USO DELLA MEMORY CARD
- COMPRENDE UN TASTO DI RESET PER UNA VELOCE CANCELLAZIONE DEI DATI MEMORIZZATI
- CIRCUITISTICA DI ALTA QUALITA'

L. 79.000

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE PS-X

- VITE INFINITE, CORSE VELOCISSIME, PUGNI DEVASTANTI A TUO PIACIMENTO
- CENTINAIA DI TRUCCHI COMPRESI NELLA MEMORIA INTERNA
- PUOI INSERIRE O CANCELLARE I TRUCCHI A TUO PIACIMENTO
- E' POSSIBILE COLLEGARLA DIRETTAMENTE AD UN COMPUTER TRAMITE PC COMM LINK

L. 109.000

PER VERI HACKER

COMPATIBILE SATURN E PLAYSTATION

UNITA' PC COMMS LINK

- FANTASTICO, ADESSO E' POSSIBILE COLLEGARE LA TUA PS-X E/O SATURN AL PC TRAMITE ACTION REPLAY
- IL SOFTWARE IN DOTAZIONE TI PERMETTERA' DI TROVARE E CREARE I TRUCCHI DEI GIOCHI
- ALTRE CARATTERISTICHE : MEMORY MANAGER E UNITA' SOFTWARE DEBUGGING-UPGRADE
- COMPLETO SUPPORTO INTERNET: SARA' INFATTI INDICATO IL SITO DATEL NEL QUALE TROVERETE GRATUITAMENTE TUTTI GLI AGGIORNAMENTI RELATIVI AL SOFTWARE, GLI ULTIMI TRUCCHI DISPONIBILI E MILLE ALTRE NOVITA'

L. 109.000

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ESCLUSIVISTI PER L'ITALIA DEI PRODOTTI DATEL E NAKI
DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI ED IMPORTATORI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)

TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY